

PlayStation 2 |  PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

89 • JUNIO 2008 • 5,95 € CANARIAS 6,15 €

¡YA HEMOS JUGADO!

LITTLE BIG PLANET

PS3

SONY REINVENTA EL VIDEOJUEGO

SOLO 5'95 € REVISTA + BLU-RAY

Y ADEMÁS...

KILLZONE 2

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

RESISTANCE 2

GTA IV

GUÍA+TRUCOS

NUEVAS IMÁGENES DE RESIDENT EVIL 5

PRIMERA REVIEW DE METAL GEAR SOLID 4!

LA CONSPIRACIÓN BOURNE • TIME CRISIS 4
ECHOCHROME • DRAGON BALL Z BURST LIMIT...

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Grand Theft Auto IV (PS3)
- Iron Man (PS3)
- Race Driver Grid (PS3)
- SingStar Summer Party + Micros (PS2)
- Everybody's Golf 2 (PSP)

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00089

GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

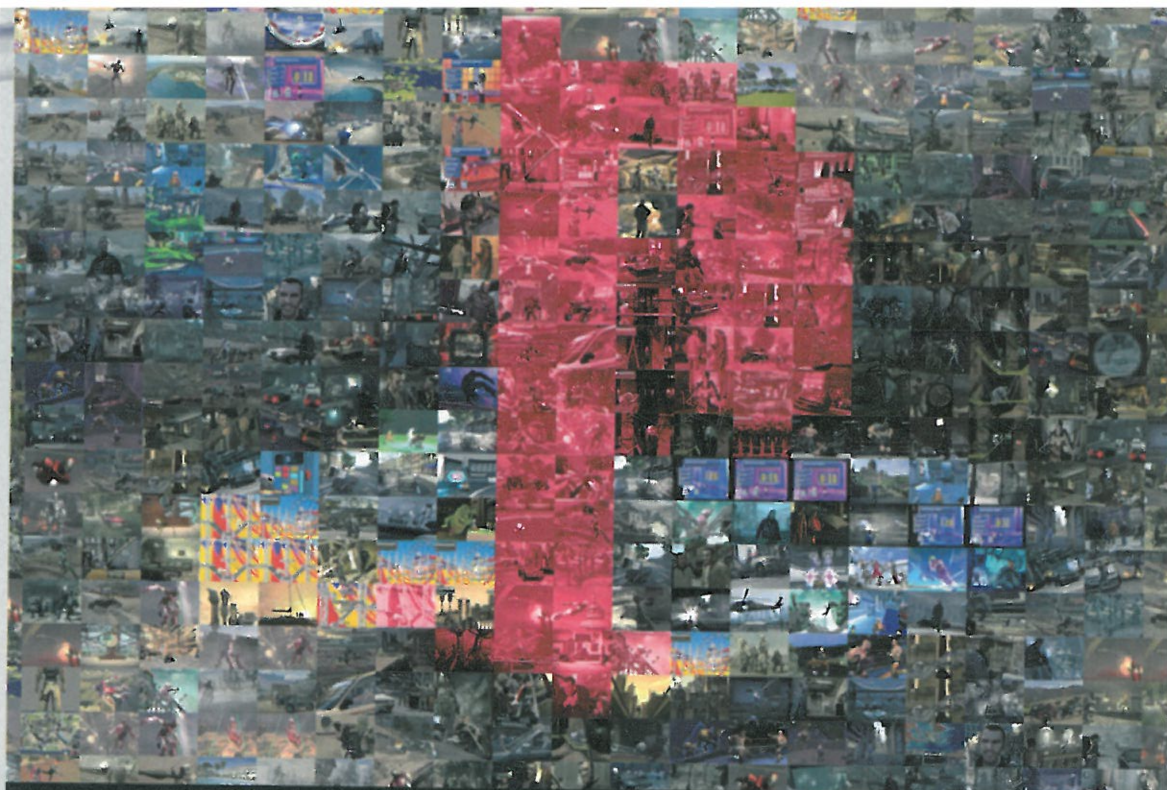
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax. 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax. 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax. 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax. 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@iga.burda.com* FRANCIA: L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* ITALIA: L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* GRAN BRETAÑA: L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* HOLANDA: Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* PORTUGAL: Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* GRECIA: Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* SUIZA: Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* ESCANDINAVIA: L.G.A. Karin Sodersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* USA: L.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* CANADA: HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* JAPON: Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@aol.com* DUBAI: Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* THAILANDIA: Dynamic Vision. Valcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. TAIWAN: Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Roledic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono 93 484 66 00 - Fax 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



PlayStation®
Revista Oficial - España

PS NETWORLD



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«El dolor de muelas te acerca más a Dios»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Si tenéis dudas sobre televisores, preguntadme»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Me gustan las guitarras y el olor a boquerones en vinagre»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«El cabecero de mi cama es como la nave del R-Type»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Cuando fijo mi vista en el horizonte, sube el precio del pan»



Parecía que todo estaba inventado con la nueva generación, ¿verdad? Potencia gráfica desmesurada, discos duros para acumular gigas de información y la correspondiente conexión para descargar/comprar contenido y disfrutar de infinitas partidas multijugador. Sony sabía que esto sólo era el comienzo, el pistoletazo de salida a una nueva forma de convivir con el videojuego y por eso se aproxima a pasos agigantados al segundo escalón, a un lugar al que no parece que puedan ascender los demás. En el PlayStation Day hemos sentido todo esto gracias a títulos como Little Big Planet o el nuevo acercamiento a la comunidad Home. PlayStation Network está creciendo y dentro de muy poco se convertirá en un auténtico mundo virtual a nuestro alcance. Algo muy grande está a punto de suceder en los próximos meses, estáis avisados...

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



nuestro tiempo este mes...

9 días a la semana se pasa nuestro Director de arte comprando bizcochos de liebre en Burgos.
6 minutos es el tiempo máximo que aguanta R. Dreamer sin engullir cualquier tipo de alimento.
13 seg. menos de vida cada vez que Nemesis nos cuenta sus experiencias en la cola del banco.
147 días lleva esperando Curro a que le regalen GTA IV. Todavía no sabe que le hace falta la PS3...
3 horas jugando a Buzz! Pop Music sin sonido (Anna).

PS2
PS3
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

Los MEJORES JUEGOS de 2007 ¡Descubre cuáles son los ganadores!

#89 JUNIO 2008

SUMARIO



40 LITTLE BIG PLANET
PROBAMOS EL JUEGO QUE REVOLUCIONARÁ PSN

www.revistaplaystation.com



Para mantenerte al día de las novedades del mundo PlayStation, visita nuestra edición On-line. Este mes participa en el concurso de UEFA Euro 2008 para PS3 y descubre las últimas novedades desde Japón, los análisis de los lanzamientos más recientes y todo sobre el universo PlayStyle. Además consulta nuestras completas guías, como la de Heavenly Sword.

44 PLAYSTATION DAY 08. LAS SECUELAS DE MOTORSTORM, KILLZONE, RESISTANCE Y MUCHOS MÁS

GTA IV.
76 ANÁLISIS EN PROFUNDIDAD DEL JUEGO
118 GUÍA Y TRUCOS PARA SOBREVIVIR EN LIBERTY CITY

NEWS 12
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

12 News Tecno
16 News PlayStation

PS ON-LINE 34
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

34 Noticias PS Network
36 Elefunk
38 Warhawk: Operation Broken Mirror

TEST 70
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

70 PS3 Metal Gear Solid 4: G.O.T.P.
76 PS3 Grand Theft Auto IV
82 PS2 Silent Hill Origins
84 PS3 Civilization Revolution
88 PS3 Time Crisis 4
92 PS2 Buzz! Pop Music: 40 Ppales.
94 PS3 Soldier Of Fortune: Venganza
96 PS3 Iron Man
98 PS3 Blacksite



100 LA CONSPIRACIÓN BOURNE. EL SALTO A PS3 DEL ESPÍA MÁS LETAL

PlayStation
Revista Oficial - España



11 **BLU-RAY DEMO.** ¡DESCUBRE TODO LO QUE INCLUYE EL DISCO DE ESTE MES!

52 **SIERRA SPRING BREAK 08.** LAS NOVEDADES QUE PREPARA LA COMPAÑÍA AL COMPLETO

104 **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII.** PURA MAGIA SQUARE ENIX EN TU PSP

70 **METAL GEAR SOLID 4.** NEMESIS ANALIZA LA OBRA MAESTRA DE HIDEO KOJIMA

58 **THQ GAMERS' DAY 08.** WALL-E, SAINT'S ROW 2 Y MÁS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 100
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

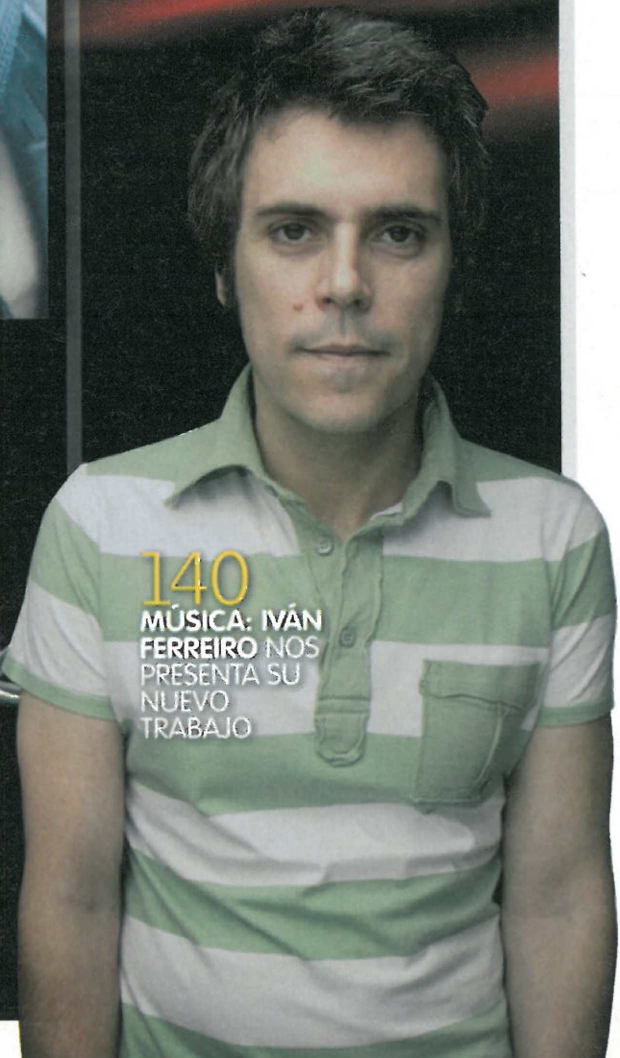
- 100 PS3 La Conspiración Bourne
- 104 PSP Crisis Core: Final Fantasy VII
- 106 PS3 PSP Echochrome
- 108 PS3 Battlefield: Bad Company
- 110 PS3 DBZ Burst Limit
- 112 PS3 Haze
- 114 PS3 Lego Indiana Jones
- 116 PS3 Beijing 2008

BUZÓN 128

CONSULTORIO 130

PLAYSTYLE 139
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

- 140 Música: Iván Ferreiro
- 142 Zona VIP: Duo Kie
- 144 Cine: Speed Racer
- 146 Blu-ray: Alien Vs. Predator 2
- 148 Universos Alternativos
- 149 Agenda
- 150 Motor
- 152 Moda
- 153 Despedida y Cierre



140 **MÚSICA: IVÁN FERREIRO** NOS PRESENTA SU NUEVO TRABAJO





¿Y SI LA TECNOLOGÍA CREASE UNA NUEVA FORMA DE BELLEZA?

Cuando empezamos a diseñar el nuevo Ibiza, nos hicimos una pregunta: ¿es posible crear un coche que sea una obra maestra del diseño y además incorpore la tecnología más avanzada? El nuevo Ibiza ya está en tu Concesionario y, con él, todas las respuestas.

NUEVO SEAT IBIZA. LA PERFECTA UNIÓN ENTRE BELLEZA Y TECNOLOGÍA.

Consumo ponderado: 4,5-6,6 l/100 Km. Emisión CO_2: 119-157 g/Km. Imagen acabado Sport.

seat.es



Al igual que ocurría en F.E.A.R., el juego hace uso, y casi abuso, de la hemoglobina. No recomendado a menores.

PROJECT ORIGIN

FECHA DE LANZAMIENTO
FINALES DE 2008

PS3 El último trimestre de este año 2008 es la fecha de lanzamiento elegida por los responsables de **Warner Bros** y los desarrolladores de **Monolith Entertainment** para el lanzamiento de este ***Project Origin***, que no es otra cosa que la secuela de *F.E.A.R.*, el *shooter* subjetivo y sobrenatural que nos sobrecogió a todos. El título conservará las señas de identidad del original: violencia, oscuridad, sustos por doquier, acción a mansalva y *Bullet Time*. El argumento arranca poco antes del final de la entrega primigenia, sólo que desde otro punto de vista: el de un grupo de Fuerzas Especiales que es testigo de cómo la pequeña ciudad de *Auburn* sufre una gran explosión. Alma ha regresado, y busca venganza...

Los enemigos irán desde soldados enemigos «humanos» a otro tipo de criaturas mucho más inquietantes...







« Esta niña es un demonio. La pequeña Alma, que tantos sustos nos propinó en la primera entrega, vuelve dispuesta a acabar lo que comenzó.



Apuestas ilegales, libertad de movimiento, carreras urbanas, coches tuneados y toda la velocidad imaginable.

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

FECHA DE LANZAMIENTO
SEPTIEMBRE 2008

PS3

Poco a poco, **Rockstar Games** empieza a desvelar los primeros datos de la que será la cuarta entrega de su popular saga de carreras urbanas. ***Midnight Club: Los Angeles***, que así se llamará la entrega en **PlayStation 3**, nos ofrecerá la oportunidad de correr de día y también la posibilidad de pilotar motos, entre otras novedades. Sólo por esas dos cuestiones ya habrían captado nuestra atención, pero es que los responsables de la compañía americana nos han puesto los dientes largos con las promesas de una mayor libertad de movimientos, localizaciones hiperrealistas de la ciudad de Los Ángeles y la opción de conducir algunos de los coches más caros y espectaculares del mundo.

BLU-RAY DISCO DEMO

¡Prueba las últimas novedades de PlayStation 3 con nuestras demos!



Cómo instalar las demos:

Si tienes alguna duda sobre cómo instalar y disfrutar con nuestras demos, sigue estos tres pasos y no tendrás ningún problema.



1 PON EL BLU-RAY EN TU PS3
Al introducir el disco Blu-ray aparecerá un nuevo menú en el apartado «Juego» del XMB de tu PS3, llamado PlayStation Revista Oficial. Entra en este nuevo menú para ver el contenido del Blu-ray.



2 ELIGE TU DEMO PREFERIDA
Muévete por el contenido del Blu-ray hasta encontrar la demo que quieras instalar. Cuando hayas encontrado la demo que quieres, simplemente pulsa X sobre ella y comenzará a instalarse. automáticamente.



3 ARRANCA LA DEMO
Tras la instalación, el sistema te pedirá que pulses Círculo para salir de nuevo al XMB. La demo recién instalada aparecerá en el apartado Juego del XMB; selecciónala y pulsa X sobre la demo para jugar con ella.

1 — 715 MB — MX VS. ATV UNTAMED
» Descubre cómo serán las carreras más salvajes pilotando buggies y quads.

2 — 1.611 MB — RATCHET AND CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES
» El personaje más carismático de Sony llega dispuesto a no dejar títere con cabeza.

3 — 640 MB — DEVIL MAY CRY 4
» Ponte en la piel de Nero en dos modos de juego: Exterminator y Executioner.

4 — 1.161 MB — PRO EVOLUTION SOCCER 2008
» Disfruta de toda la jugabilidad del fútbol de Konami.

5 — 1.201 MB — UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
» Pon a prueba tu habilidad con las armas y las plataformas en la cuarta fase de la mejor aventura de Sony.

6 — 811 MB — BURNOUT PARADISE
» Participa en varias carreras y compite contra tres jugadores en red.

7 — 907 MB — NEED FOR SPEED: PROSTREET
» Disputa dos carreras completas del juego de conducción más salvaje.

8 — 977 MB — SKATE
» Si quieres un simulador de verdad, éste es tu juego. Completa un mini-tutorial y patina durante 30 minutos.

9 — 1.201 MB — SEGA RALLY
» El clásico más popular de toda la historia de las recreativas se reinventa a sí mismo.

10 — 751 MB — FIFA 08
» Disfruta de toda la jugabilidad del mejor simulador del deporte rey en PS3.

11 — 969 MB — JUICED 2: H.I.N.
» Conviértete en el rey del derrape, los coches tuneados y en el mejor corredor callejero de la historia.

12 — 661 MB — NBA LIVE 08
» Descubre cómo se siente una estrella de la NBA al saltar a la cancha y lleva tu equipo al triunfo.

13 — 629 MB — LOS SIMPSON EL VIDEOJUEGO
» Juega con Bart y Hommer, y acaba con Lard Lad, el muñeco gigante de la marca de donuts de la serie.

14 — 608 MB — STUNTMAN: IGNITION
» Haz el papel de tu vida y métete en la piel de un especialista de cine en escenas de riesgo al volante.

15 — 189 MB — SUPER RUB'A'DUB
» Descubre lo divertido y difícil que es jugar con los patitos en la bañera.

EL JUEGO CLÁSICO



16 — 86 MB — CHAMPIONSHIP SPRINT
» Disfruta de la versión clásica de la popular saga Sprint, en la que tú y otro jugador podréis competir contra dos coches.

17 — 1.296 MB — FOLKLORE
» Adéntrate en el mundo de los muertos con Ellen o Keats, aprende a enfrentarte a los Folks y termina el nivel completo.

18 — 819 MB — VIRTUA TENNIS 3
» Ha llegado la hora de demostrar que somos tan buenos y persistentes como el mismísimo Nadal.

19 — 1.565 MB — TONY HAWK'S PROVING GROUND
» Las calles de la ciudad serán testigos de nuestra habilidad con la tabla.

20 — 996 MB — HEAVENLY SWORD
» Enfréntate a cientos y cientos de enemigos y no guardes la espada hasta derrotar al último.

21 — 1.133 MB — TUROK
» Tendrás que escapar de una cueva y demostrar tu destreza con el cuchillo.

22 — 794 MB — TIGER WOODS PGA TOUR 08
» El número uno del golf mundial te enseña cómo se golpea una bola.

23 — 310 MB — FIFA STREET 3
» Disputa un partido de cinco minutos entre las selecciones de Inglaterra y Brasil.

24 — 229 MB — LEMMINGS
» Los seres más torpes y obedientes de la historia del videojuego se ponen a tu servicio.

25 — 874 MB — BLADESTORM
» La demo te permitirá aprender a manejar el original título de Omega Force.

news

PS3 PS2 PSP

Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO

SIENTE LAS IMÁGENES

Philips 42PFL9703D

¿Aún no has probado la experiencia Ambilight? ¡A qué esperas! Descubrirás una nueva manera de ver y sentir la televisión. Además, ahora Philips da un paso más allá en sus televisores Full HD LCD (1920 x 1080) con dicha tecnología lumínica incorporando el motor Pixel Perfect HD, que proporciona gran nitidez, detalles naturales, colores vivos y un movimiento suave y real de todo lo que aparece en pantalla. Es de 42" y posee altavoces invisibles y un diseño exclusivo muy elegante.

2.499 € www.philips.com

PHILIPS



METAL GEAR SOLID 4

Sé el primero en descubrir todo sobre la esperada cuarta entrega de Metal Gear Solid. Ve a la página 70 y encontrarás un minucioso análisis del juego de Hideo Kojima.

TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlayStation 3 y PSP



1 DualShock 3

Sí, por fin, estará disponible en tiendas a partir del 1 de junio (aún no se ha confirmado precio). Se trata del mando que todos los usuarios de PlayStation 3 estábamos esperando: inalámbrico, con detección de movimiento (Sixaxis) y vibración.

2 T-Travel Stereo

Este estuche para PSP está reforzado por dentro para proteger la portátil de cualquier golpe. Y va acompañado de una correa, paño de limpieza y auriculares de alta calidad. Su precio es de 14,99 €.



3 T-Travel Charge

Este pack para tu PSP está compuesto por un estuche de policarbonato que protege la portátil, una correa, un paño de limpieza, un adaptador para el encendedor del coche, un cable retráctil de alimentación y USB. Su precio es de 14,99 €.



MOVILWEB

Sony Ericsson G502

Sony Ericsson mezcla clasicismo y vanguardia en su nuevo modelo G502. Lo más destacable de este terminal de tamaño de bosillo es que tiene acceso a Internet. Asimismo, podrás vincular una cuenta de correo electrónico al móvil de manera muy sencilla e incluye la última versión Google Maps. 169 € www.sonyericsson.com



nEWS TECNO



El detalle. Auriculares de diseño. Son de Bluetrek y son de edición limitada, ya que han sido diseñados por el artista Manuel Angot. Poseen tecnología Bluetooth. ¡Pon un poco de color a lo que escuchas! Precio: 100€

SONIDO EN ESTADO PURO
Sistema Home Theatre Bravia DAV-F200

Si buscas el sonido perfecto, envolvente, de cine... Este sistema 2.1 te ofrece todo esto y más ya que combina un total de 405 Vatios de amplificación digital S-Master capaz de crear espectaculares efectos surround a partir de tan solo dos altavoces y subwoofer compacto.
499 € www.sony.es

GPS QUE ENTRETIENE
ARCHOS 605 WiFi

Además de ofrecer la información típica de cualquier GPS, éste permite ver programas de televisión y vídeos (previamente grabados, claro) mientras viajas. 399,99 € www.archos.com





PARA DEPORTISTAS
Nike Sport Kit

¿Te gusta salir a correr? Pero, ¿cómo contabilizas las calorías quemadas o la distancia recorrida? Este gadget te ofrece esta información y más, ya que se trata de un reloj de muñeca que lleva un sensor, que además puedes conectar al ordenador para descargar los detalles de tu carrera. 59 € www.nikeplus.com

VICEROY
SINCE 1951



Cronógrafo de acero.
Sumergible hasta 100 m (10 ATM).
229 €

Pulsera de caucho, con fibra de carbono y tornillos técnicos.
79 €

Colgante en piel, con fibra de carbono y tornillos técnicos.
59 €

NO ES
LO QUE TENGO.
ES LO QUE SOY.


Así de espectacular luce Naruto: Ultimate Ninja Storm para PlayStation 3.

EL RETORNO DE NARUTO

El ninja más popular de la televisión se cuela en las tres consolas de Sony

PS3 PS2 PSP **Atari** distribuirá las tres nuevas entregas del juego de **Namco-Bandai** basado en la serie animada de Naruto. En noviembre se estrenará en **PlayStation 3** con unos escenarios en 3D gigantescos, que el jugador podrá explorar libremente. También es posible reclutar dos acompañantes entre los 25 personajes originales de la serie en *Naruto: Ultimate Ninja Storm*.

Naruto: Ultimate Ninja 3. En septiembre está previsto que llegue a PS2 este juego de lucha, con Hidden Leaf Village renderizado en 3D y con la selección de ninjas más amplia de la serie.



Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2. Los usuarios de PSP también tendrán su ración de golpes especiales y demás parafernalia ninja a partir de julio. Atención al modo wireless para dos jugadores.





DMM y EUPHORIA. El título incorpora dos nuevas tecnologías. Digital Molecular Matter consigue que cada materia se comporte como lo haría en la realidad (madera, cristal, etc.) y Euphoria se centra en la IA.

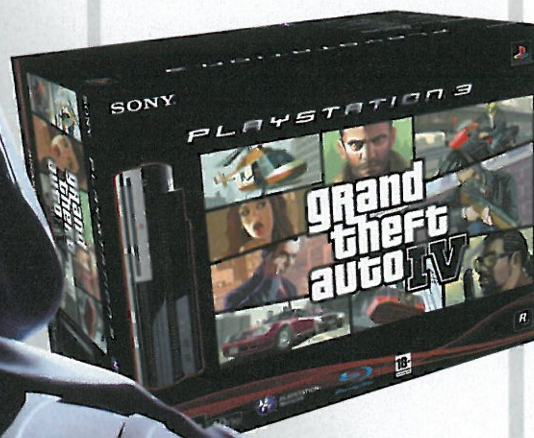


STARWARS: EL PODER DE LA FUERZA

PS3 PS2 PSP El 5 de mayo se presentó en Madrid esta nueva entrega de *Star Wars*. Además de suponer su debut en **PlayStation 3**, tendrá sus correspondientes versiones para **PlayStation 2** y **PSP**.
StarWars: El Poder De La Fuerza nos sitúa entre el tercer y cuarto episodio de la saga cinematográfica. Bajo la apariencia del aprendiz secreto de Darth Vader tendrás la misión de eliminar a todos los caballeros *Jedi* del universo. El próximo mes incluiremos un amplio reportaje del juego.

GTA IV CONTINÚA BATIENDO RÉCORDS

PS3 El juego de **Rockstar** ha vendido unos 6 millones de copias en todo el mundo en su primera semana. **Sony C.E.** puso a la venta desde el pasado 29 de abril el *pack* oficial de ***Grand Theft Auto IV*** con el juego y una **PlayStation 3** de 40 GB a un precio estimado de 439,99 €.





KAZUNORI YAMAUCHI. El creador de la franquicia presentó su última entrega el 10 de abril en el Palacio Duque de Pastrana de Madrid, donde desveló que en GT5 habrá un circuito de la capital.

GRAN TURISMO EN MADRID

La serie ha superado los 50 millones de unidades vendidas en todo el mundo

Ya han pasado más de diez años y tres sistemas desde que *Gran Turismo* viera la luz en **PSone**. Su llegada marcó un antes y un después en el género de la conducción y desde entonces ha conseguido repartir 50 millones de copias a lo largo y ancho del planeta, todo un hito. Después del lanzamiento de *Gran Turismo 5: Prologue*, **Sony C.E.** trajo hasta nuestro país al padre de la saga, Kazunori Yamauchi. La prensa nacional estaba ansiosa por tener información sobre *Gran Turismo 5* y lo que más llamó la atención fue que, hace unos seis años, el equipo de desarrollo estuvo tres semanas tomando imágenes y vídeos de las calles de Madrid.



SILENT HILL HOMECOMING.

Konami ya ha hecho oficial el nombre definitivo de la quinta entrega del *Silent Hill* que verá la luz en septiembre. La compañía también ha puesto en circulación nuevas imágenes del trabajo que está desarrollando **The Collective**, en el que Alex Shepherd (un veterano de guerra) encuentra que su padre y hermano han desaparecido cuando vuelve a casa. La búsqueda de su hermano le conduce irremisiblemente a la ciudad perdida en la niebla.

SOUL CALIBUR IV

UbiSoft ha anunciado que el juego llegará a las tiendas el 28 de julio de 2008

La nueva entrega de la franquicia de **Namco-Bandai** se pasa definitivamente a la alta definición. Entre las novedades están los personajes invitados, como Darth Vader (exclusivo para la versión de **PlayStation 3**) junto a caras conocidas como Yoshimitsu y otras totalmente nuevas: Scheherazade y Hilde. ***Soul Calibur IV*** será el primero de toda la serie en tener juego On-line entre una gran variedad de modalidades: Historia, La Torre de las Almas Perdidas, *Training*, Creación de Personajes y modo Museo.

HEMOS HECHO UNA CANCIÓN PARA QUE TE ENTERES

escúchala en hartasdetuaxila.com



NUEVO AXE DRY

Ellas te prefieren seco.



RESIDENT EVIL 5

¡TERROR PARA 2009!

La franquicia que abrió la veda de los Survival Horror en 1996 prepara su vuelta a escena en PlayStation 3 tras su «ficticio» por España

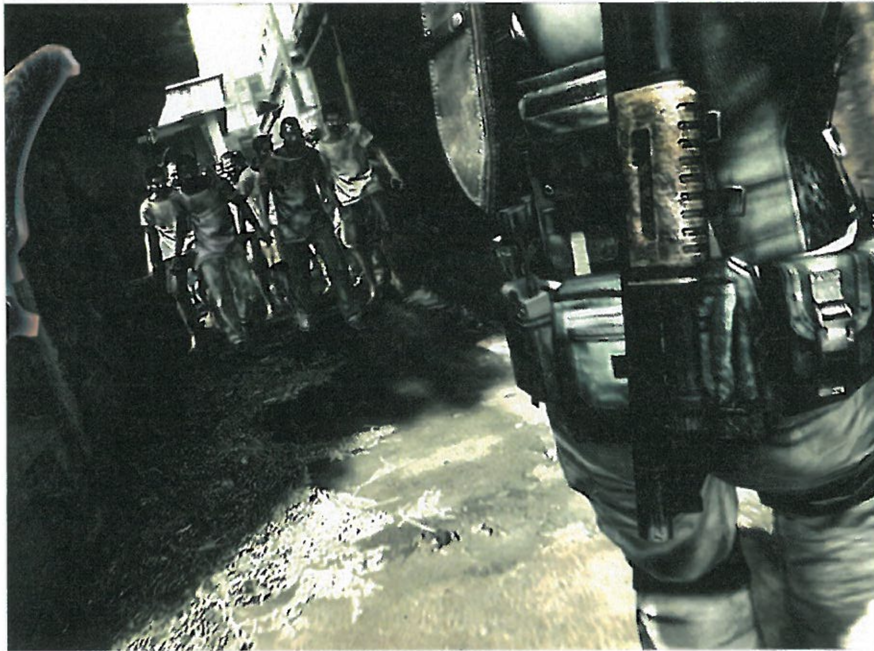
Después de una larga espera, **Capcom** desvela nuevas imágenes de ***Resident Evil 5***, las primeras en las que se puede apreciar cómo será el juego.
El protagonista de esta entrega será un viejo conocido de los seguidores de la serie *Biohazard*, Chris Redfield. Regresa a la acción diez años después de la primera epidemia de virus en *Raccoon City*, un periodo de tiempo que el juego pretende clarificar dando información de cómo lo ha pasado el ex-miembro de *STARS*. Dicha organización ha desaparecido y ahora forma parte de la *BSAA*, que le envía en una misión a un poblado de África. El productor de ***RE5***, Jun Takeuchi (que formó parte del equipo de desarrollo del primer *Biohazard*) asegura que eligieron el mismo continente que se supone fue cuna de la humanidad, como el lugar idóneo para explicar los orígenes del virus que ha vertebrado la historia de la saga hasta la fecha.
En lo que se refiere a la mecánica de juego, Takeuchi-san también ha desvelado que se ha adoptado el mismo concepto que en *Resident Evil 4*. La cámara seguirá a Chris con una perspectiva en tercera persona, por encima de su hombro y dejando sus piernas fuera de plano, aunque se intentarán añadir novedades que hagan de ***Resident Evil 5*** una experiencia que marque un nuevo punto de inflexión dentro de la saga. Otro de los aspectos importantes es el uso de la luz: el jugador comprobará cómo la vista de Chris tarda unos segundos en adaptarse a la penumbra de una casa, por ejemplo; unos instantes que pueden ser vitales si hay enemigos en los alrededores. Pero todo esto tendrá que esperar hasta 2009.





Un nuevo horror. Los enemigos no serán plagas, pero serán más veloces y terribles.









Capcom prepara el lanzamiento de una película CG con la historia de todos los personajes de la saga





Arsenal. Escuchando la petición de muchos seguidores de la saga, Capcom está haciendo todo lo posible para que las armas que utilice Chris Redfield en RE5 sean reales. Al parecer, el protagonista comenzará el juego portando una pistola.



En Resident Evil 5 vuelven a aparecer los «Action Button» de la entrega anterior para las escenas de combate cuerpo a cuerpo y otros eventos del juego, en un estilo muy parecido a God Of War.

Hércules
El popular personaje es hijo de Zeus. El humano más poderoso nacido en la Tierra emplea únicamente sus manos como arma.

Atalanta
Esta bella fémina se quedó huérfana muy pronto y tuvo que aprender a sobrevivir como cazadora en una isla hostil.

Jasón
El protagonista del juego y rey de Iolcus. El día de su boda con la princesa Alceme ve cómo ésta es asesinada.

RISE OF THE ARGONAUTS

HÉROES CLÁSICOS

Vive las aventuras de Jasón y los Argonautas en la antigua Grecia




La mitología griega sirve como fuente de inspiración, aunque se ha modificado bastante con fines narrativos.

Desde la pasada feria **GC** de Leipzig no habíamos tenido noticias de este prometedor título de **Codemasters**. Sin embargo, recientemente hemos tenido la suerte de acudir a la presentación que realizaron sus creadores, los californianos **Liquid Entertainment,** en un conocido hotel madrileño. Allí, nos mostraron cuáles serán las principales bazas del juego y, por fin, pudimos verlo en movimiento.

La historia recoge elementos de la mitología griega, más concretamente las aventuras del héroe Jasón y su grupo de fieles compañeros; aunque cabe decir que se han tomado bastantes licencias para hacer su desarrollo mucho más atractivo. Definido como un *RPG* de acción por sus creadores, un grupo de tres personajes recorrerá los escenarios de estas antiguas historias mientras se suceden los combates (totalmente centrados en la acción más salvaje) contra todo tipo de enemigos. Contarán con el beneplácito de cuatro dioses y otorgarán al protagonista distintos poderes y armas. Llegará a las tiendas europeas este Otoño.



Daedalo, el inventor, ayudará a Jasón cuando deba saltar a la Arena de Micenas.



Pan
Este sátiro está en búsqueda constante de nuevas experiencias. Acumula más de 800 años de vida.

Aquiles
Campeón de la Arena de Micenas y uno de los pocos guerreros capaces de plantar cara a Jasón.



Jasón podrá hacer uso de los poderes otorgados por los dioses a los que adore.



Un RPG que pretende traer aire fresco al popular género





El desarrollo de los combates estará cargado de acción sin descanso.



Jasón y sus compañeros podrán explorar libremente las distintas islas que componen el juego.



» Destruir en compañía. Destruir Venezuela con un amigo nunca será tan divertido. O eso esperamos.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

DESTRUYE POR DINERO

Sin miramientos, vuelve el trío de indeseables que pusieron patas arriba Corea en PlayStation 2







Los tres mercenarios volverán con sus habilidades y particular carácter.

Los juegos *sandbox* cada vez proliferan más y ya empiezan a necesitar lanzamientos como éste. Títulos que no pretenden abarcar todo, sino apretar más. Aunque el concepto principal en la secuela de *Mercenaries* sea «sí, puedes hacerlo», realmente se traduce en «sí, puedes destruirlo». Como no podía ser de otra forma en un juego protagonizado por un *punky* sueco que pretende vengarse de un balazo en el culo (una de las premisas más delirantes de los últimos tiempos), las formalidades se dejan a un lado permitiendo al jugador todo tipo de acciones «macarra», solo o acompañado (incluso On-line). Así pues, podrás desguazar tanto enemigos como mobiliario urbano siempre que tengas el arma idónea. Se han pulido algunos defectos de la primera entrega, como un control más preciso y misiones más concisas. Y algunos detalles como la espectacular BSO demuestran que **Electronic Arts** apuesta fuerte por esta franquicia. Para el resultado final habrá que esperar hasta el próximo 31 de agosto; pero que no os quepa duda, Venezuela arderá.



Los MEJORES JUEGOS de 2007



LOS LECTORES DE PLAYSTATION REVISTA OFICIAL HAN ELEGIDO LOS TÍTULOS MÁS SOBRESALIENTES DEL AÑO. ESTE ES EL VEREDICTO...





EL GALARDÓN. Una elegante y minimalista recreación del DualShock de PlayStation en metacrilato, diseñado por Ugo Sánchez (Departamento Creativo Grupo Zeta).

Caras sonrientes y miradas expectantes se agolpaban frente al escenario de la sala *MOMA* el pasado 24 de abril. Por séptimo año consecutivo **PlayStation Revista Oficial** entrega los premios a los mejores juegos del año. El evento fue conducido en esta edición por el conocido presentador televisivo Emilio Pineda, que actualmente trabaja para el programa *Está Pasando* de Telecinco.

La velada transcurrió en un ambiente distendido con un cóctel precediendo la entrega de premios. Cuando por fin llegó el momento más esperado de la noche, se desveló el resultado de la votación de los lectores de la revista. Una vez más, se han encargado de dirimir viejas disputas que se han convertido en clásicos (como la de *FIFA Versus Pro Evolution Soccer*), de reconocer a los recién llegados los méritos contraídos durante 2007 y, en definitiva, de mostrar a todo el mundo qué títulos les han mantenidos pegados durante horas al televisor, haciéndoles vibrar con los amigos, maldiciendo a los que hay al otro lado de la Red o soltando una lagrimita furtiva ante una escena estelar. Todas estas emociones han quedado recogidas en sus votos y aquí tenéis los resultados.

La gran sorpresa de este año ha sido *FIFA 08*, que ha podido por primera vez en muchos años con su eterno rival. Los mejores han sido *Uncharted: El Tesoro De Drake* (**PS3**), *Silent Hill Origins* (**PSP**) y *God Of War II* (**PS2**), mientras que *Call Of Duty 4* ha obtenido dos galardones: mejor *shooter* y juego On-line.



MAESTRO DE CEREMONIAS.

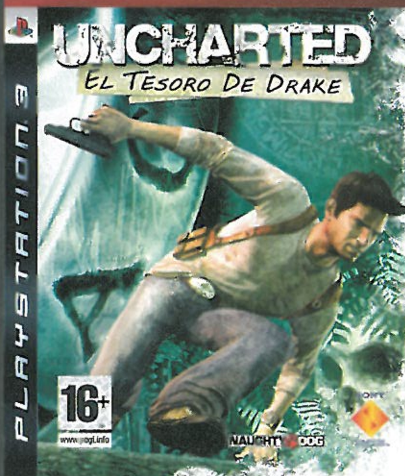
Si el año pasado fue Manolo Lama el encargado de entretenernos durante la entrega de premios, en esta edición hemos contado con otra cara conocida para conducir el evento, Emilio Pineda, presentador de Está Pasando.



UN SECTOR QUE NO PARA DE CRECER.

La entrega de premios de PlayStation Revista Oficial es una oportunidad para que los viejos conocidos, amigos y compañeros del ramo se reencuentren una vez al año y para conocer a los recién llegados a este fascinante mundo. Dejar a un lado las obligaciones, el teléfono y el correo electrónico para tener una visión más humana del sector más dinámico de la industria del entretenimiento. Aquí tenéis unas instantáneas de la velada.



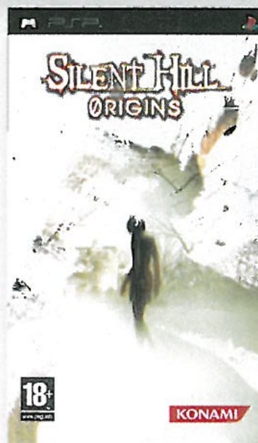


MEJOR JUEGO DE PS3

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE



José Luis García (Dtor. de Área de Revistas y Ocio) entrega el premio a Juan Jiménez (Software Manager de Sony C.E.).

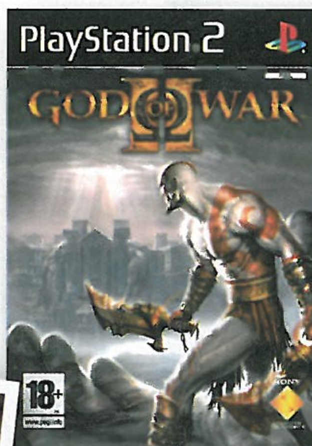


MEJOR JUEGO DE PSP

SILENT HILL ORIGINS



Pablo San José (Dtor. General Comercial de Grupo Zeta) entrega el galardón a Mónica Corbella (Dtra. de Marketing y Comunicación de Konami).

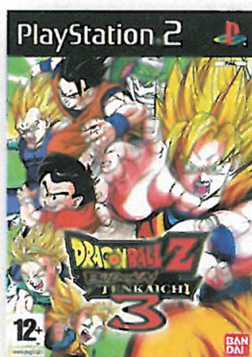


MEJOR JUEGO DE PS2

GOD OF WAR II



Roberto López (Product Manager de Sony C.E.) recibe el premio de manos de Carlos Ramos (Director Adjunto de Área de Revistas y Ocio).



MEJOR JUEGO DE LUCHA:

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3



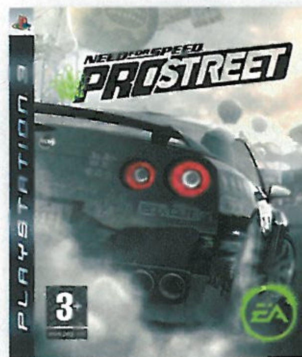
Marcos García (Director de PlayStation Revista Oficial) hizo entrega del galardón a Silvia Vázquez (Directora de Marketing de Atari Ibérica).



MEJOR JUEGO DEPORTIVO: FIFA 08



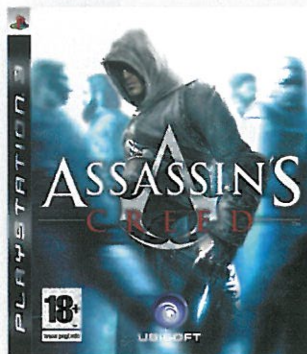
Bruno Sol (Redactor Jefe de PlayStation Revista Oficial) entrega el premio a Enrique Santamaría (Group Product Manager de Electronic Arts).



MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN: NEED FOR SPEED PROSTREET



Juan José González (Product Marketing Manager de E. Arts) recoge el premio de manos de Diego Areso (Dtor. de Arte de PlayStation R.O.).



MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN ASSASSIN'S CREED



Francisco Javier Caballero (Maquetador de PlayStation Revista Oficial) entrega el galardón a Antonio Alonso (Brand Manager de UbiSoft).



MEJOR JUEGO SHOOTER CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



Bruno Sol posa junto a Fernanda Delgado (Directora de Marketing de Activision), después de hacerle entrega del premio.



MEJOR JUEGO RPG: FINAL FANTASY XII



Roberto Ganskopf (Jefe de Producto de Proein Games) recoge el premio, entregado por Roberto Serrano (Redactor de PlayStation R.O.).



MEJOR JUEGO PARTY GAME: GUITAR HERO III



Pedro Berruezo (Redactor de PlayStation Revista Oficial) hizo entrega del galardón a Mónica Guerra (Product Manager de Activision).



MEJOR JUEGO DESCARGABLE TEKKEN DARK RESURRECTION ON-LINE



Ana Márquez (Redactora de PlayStation Revista Oficial) hizo entrega del trofeo a Francisco Sayans (On-line Manager de Sony C.E.).



MEJOR JUEGO ON-LINE: CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

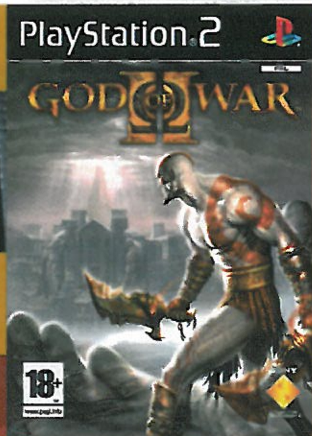


Fernanda Delgado (Directora de Marketing de Activision) recoge el premio de manos de Daniel Rodríguez (Redactor de PlayStation R.O.).

PREMIO DE LA REDACCIÓN GOD OF WAR II



José Carlos García (Gerente de Ventas de Sony C.E.) posa con el premio junto a Marcos García (Director de PlayStation R.O.).



RECONOCIMIENTO PROFESIONAL MERCEDES REY

DIRECTORA GENERAL (PROEIN GAMES)



Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad de PlayStation Revista Oficial) entrega el galardón a Mercedes Rey (Directora General de Proein Games).

DANI PEDROSA IS

NOTORIOUS



arnette

sunglasses

www.arnette.com

AN 3050 - Lustre

INDIANA JONES
Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL

El aventurero más indomable conquistará tu móvil

Si la película, que ya está a punto de estrenarse, promete ser el gran taquillazo de este año, seguro que el juego para móvil tampoco se va a quedar atrás. Con unos gráficos muy cuidados y ricos en detalle, y un sencillo esquema de juego, ***Indiana Jones y El Reino De La Calavera De Cristal*** apuesta por la diversión al más puro estilo *arcade* en el que se mezclan la acción y las plataformas. Cada escenario, ya sea en el modo Historia o *Arcade*, será un auténtico *test* en el que se pondrá a prueba tanto tu habilidad en el manejo del látigo como tus reflejos para realizar la acción exacta en el momento preciso. En *Arcade*, en teoría el modo más «sencillo» de los dos, tendrás que conseguir un número determinado de monedas y llaves en un escenario en movimiento. En el modo Historia, que comienza en el momento en que Indy y Mutt llegan a la selva tropical peruana, se irán alternando los dos personajes en el desarrollo de la acción, siendo ambos igual de importantes. Si Indy cuenta con la fuerza y la ayuda del látigo para superar las adversidades y enemigos, Mutt dependerá sólo de su agilidad y habilidad física para luchar contra el tiempo. El control, tanto con el *joystick* como con las teclas, es preciso, pero no podía ser de otra manera, ya que cualquier error acabará contigo y te llevará a empezar la fase desde el principio.





PARA DESCARGARLO ENVÍA INDI AL 404







SI TE GUSTÓ...
ASSASSIN'S CREED
Otro héroe solo contra el resto del mundo y peligros constantes y por todas partes.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

↑ Un cuidado e interesante juego de plataformas muy al estilo del legendario Prince Of Persia.

↓ Aunque esté muy bien hecho, el concepto de juego es algo elemental y sin mucho lugar para las sorpresas.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,3	9,0	9,0	9,1
Tanto los escenarios como los personajes y su animación son de lo mejorcito que podemos encontrar.	La melodía más emblemática de la saga amenizará buena parte del juego.	Acción sencilla y los típicos elementos de plataformas de correr, saltar, etc.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA EL PRÍNCIPE CASPIAN

Vive toda una aventura de cine

Justo un año después de los increíbles acontecimientos vividos en *El León, la Bruja y el Armario*, los Reyes y Reinas de *Narnia* regresan a los inmensos y lejanos parajes donde, en tiempo *narniano*, han pasado 1.300 años. El juego arranca en ese mismo momento de la historia y tú serás el encargado de acompañar al Principe Caspian en el aprendizaje indispensable para enfrentarse a todos los riesgos y retos que le aguardan. Se trata de una aventura con diez grandes niveles, en la que no faltan luchas ni la obligada búsqueda de objetos. Además, también deberás ir potenciando a tus personajes, ya sea con objetos o aprendizaje de habilidades. Los dos protagonistas del juego serán el Príncipe Caspian y Pedro, pero Pevensie y los *narnianos* estarán siempre dispuestos a ayudarte. Asimismo, las misiones secundarias de virtud y recogida de artefactos antiguos mejorarán las características de los personajes. Un juego entretenido, para todos los públicos y con una jugabilidad al alcance de todos.



SI TE GUSTÓ... CASTLEVANIA ARIA OF SORROW
Otra extraordinaria aventura... que bien merecería tener toda una saga de películas.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

↑ Una aventura entretenida y con una jugabilidad a la altura de todos los públicos

↓ Las peleas deberían ser un poco mas variadas para que no se convirtieran en algo rutinario

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,5	8,8	8,8	8,7
Al principio pueden parecer algo simples y deslucidos, pero tienen su gracia	Una version orquestal del tema principal de la banda sonora de la pelicula	Tiene un planteamiento inteligente y que promete bastantes horas de entretenimiento	

top movistar DESCARGAS


1 MONOPOLY EDICIÓN ESPECIAL
Conviértete en todo un magnate

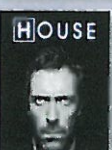


2 MENTE ACTIVA 24 TEST
Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas


3 FERRARI CHAMPIONSHIP
Las mejores carreras de Fórmula 1 están en tus manos


4 PASA PALABRA
El popular concuso de TV en la pantalla de tu móvil


5 BLOCK BREAKER DELUXE 2
El clásico machacaladrillos potenciado al máximo



6 HOUSE, EL JUEGO
El doctor más irónico te salvará de morir del aburrimiento



7 TETRIS
El clásico de clásicos luce sus mejores galas en esta edición especial para móvil



8 NEED FOR SPEED PRO STREET
Las carreras mas bestiales y los coches más espectaculares


9 CAMERA CAFÉ
La popular serie televisiva muestra su cara más lúdica


10 PACMAN
El arcade más popular puede presumir de contar con una excelente versión también en móvil

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

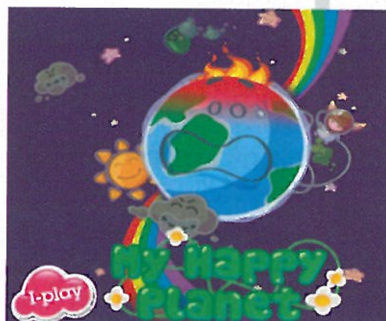
Toda la información en **www.movistar.es**

NOTICIAS



MYHAPPYPLANET

¡El planeta está en peligro y su futuro ahora depende de ti! Este solidario juego sobre ecología consta de ocho minijuegos basados en cuatro grandes problemas medioambientales distintos en los que hay que mantener a raya la contaminación para frenar el cambio climático. Gráficos alegres y coloridos, y mucha diversión para tratar uno de los problemas más serios de la humanidad. !Concéntrate y recuerda que la salvación o la catástrofe del planeta están en tus manos! Pon tu grano de arena y ayuda a solucionar esta gravísima cuestión.



BATMAN, EL CABALLERO OSCURO

Encarna al superhéroe *Batman* en *El Caballero Oscuro*, el juego de móvil de **Glu Mobile** inspirado en la película, y actúa en la sombra para derrotar a tu peor enemigo, el malvado Joker. Sácale el máximo partido a tus potentes ataques y usa la ventaja que te ofrecen todos los singulares artilugios de *Batman*.



SOUTHPARK IMAGINATIONLAND

Los personajes menos correctos de la televisión vuelven a la carga con un nuevo juego para móvil. Inspirado en la trilogía *South Park Imaginationland*, contará con más de 60 niveles repletos de grandes sorpresas.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



PlayStation SingStar & SingStore

Canta y diviértete con el karaoke de Sony





LO MÁS INOCENTE Y DULCE

TEMAS OCHENTEROS

1. **GROENLANDIA** — ZOMBIES
2. **A QUIÉN LE IMPORTA** — ALASKA Y DINARAMA
3. **POISON** — ALICE COOPER
4. **WALKING ON SUNSHINE** — KATRINA AND THE WAVES
5. **RITMO DE GARAJE** — LOQUILLO Y TROGLODITAS

LO + DESCARGADO

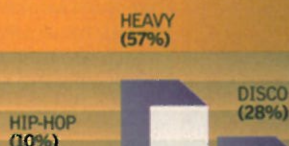
1. **FINAL COUNTDOWN** — EUROPE (71.360)
2. **BESOS** — EL CANTO DEL LOCO (1.961)
3. **MUÑECA DE TRAPO** — LA OREJA DE VAN GOGH (1.895)
4. **PUEDES CONTAR CONMIGO** — LA OREJA DE VAN GOGH (1.060)
5. **LO ECHAMOS A SUERTES** — ELLA BAILA SOLA (1.679)

RANCIOS Y DIVERTIDOS DE CANTAR

1. **SUSPICIOUS MIND** (Nemesis) — ELVIS PRESLEY (SingStar)
2. **MALDITO DUENDE** (R. Dreamer) — HÉROES DEL SILENCIO (SingStar Rocks!)
3. **LOS AMANTES** (Last Monkey) — ANA TORROJA (SS Pop Hits 40 Ppales.)
4. **MI AGÜITA AMARILLA** (Anna) — TOREROS MUERTOS (SS La Edad de Oro...)
5. **SILENCIO** (The Elf) — DAVID BISBAL (SingStar Latino)
6. **I BELIEVE IN A THING...** (John Tones) — THE DARKNESS (SingStar)

LA ESTADÍSTICA
¿QUÉ GÉNERO TE GUSTARÍA EN UN SS?

Han salido todo tipo de SingStar, desde pop a rock, pasando por la música latina. Pero aún hay muchos géneros sin aparecer. Este mes nuestra encuesta desvela qué estilo nos gustaría ver en el próximo SS.





1 LEAH & KACEY
Move your feet (Junior Senior)
Son los más peques de la comunidad y son una monada, por eso ocupan el primer puesto de nuestro ránking.



2 VERNAT
Final countdown (Europe)
¡Una simpática marioneta interpretando Final Countdown! Divertido y encantador...



3 VERNOT
No dudaría (Antonio flores)
Es el noviete de Vernat... y se ha puesto una pelucha para cantar No dudaría. La imaginación no tiene límites.



4 PLAYER 1
Reet Petite (Jackie Wilson)
El Robocop, cuarto paso del chiki chiki... ¡a Eurovisión!

Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** para **PS3**.

¡GANADORES! Sonia y su recién marido David nos han confesado que han pasado su luna de miel en Argentina y ¡cantando al SingStar!



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.

¡CONCURSO! ¡Pasa el micro!

cantos de sirena

POR **ANNA**

LE DEBEMOS TANTO A LOS 80...

A mi me pilló siendo pequeñita... mi refugio era mamá, mi bici una BH, y mi gran pasión hacer cabañas... Sin embargo, mi hermano encontró su peculiar refugio en la música, escuchaba *Groenlandia, Wake Me Up Before You Go-go* y contemplaba atontado sus posters de Samantha Fox colgados en la pared con chinchetas. Con él aprendí a hacer bailar la peonza, intercambié cromos y jugamos hasta hartarnos con nuestro *Spectrum* a ese juego en el que tenías que mover una barra para disputar (poniendo mucha imaginación) un partido de tenis... Era la década de los 80, los cardados y las hombreras, en Madrid se forjó La Movida, *Madonna* cambió los cánones estéticos y musicales, lo que se llevaba era el ritmo de garaje, bailar a lo robot...

> «En esta década la música fue nuestro gran refugio»

Le debemos tanto a los 80, que qué menos que darle un Gracias desde estas páginas.

Y es que, al meterme en la *SingStore* para hacer esta sección, he visto (y escuchado) a mis grupos preferidos por aquel entonces (*Alaska y los Pegamoides, Wham!, Zombies, Loquillo...*) y, claro, la nostalgia ha despertado mis recuerdos. Fue tan bonito...

18+
www.pegi.info

EL PODER DE LOS DIOSES EN LA PALMA DE TUS MANOS



GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

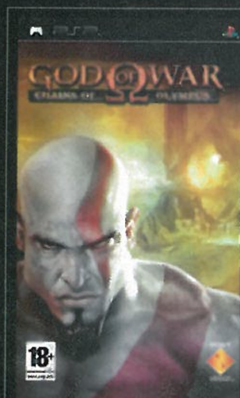
God of War Chains of Olympus llega en exclusiva a PSP

Disfruta de una historia única, nunca antes contada

SLIM & LITE



godofwargame.com





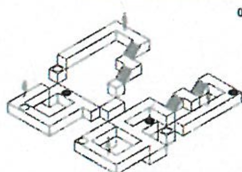
PlayStation network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Los usuarios nipones (y cualquiera que disponga de una cuenta en la Store japonesa) ya pueden descargar la demo de Siren: New Translation, el remake para PS3 del terrorífico Survival Horror. Otra demo, la de Battle Fantasia, propone combates uno contra uno en un entorno anime. Además, siguen llegando grandes clásicos de PSone como Bloody Roar.





LO MEJOR DE EE.UU.

El original juego de puzzle Echochrome ya se encuentra disponible en la tienda On-line de Estados Unidos en sus dos versiones, tanto para PS3 como para PSP, así como en formato wallpaper si quieres decorar el fondo del menú de tu PS3. También llegan nuevos vídeos de los futuros lanzamientos Dead Space y Kung Fu Panda, además de temas adicionales para Rock Band.

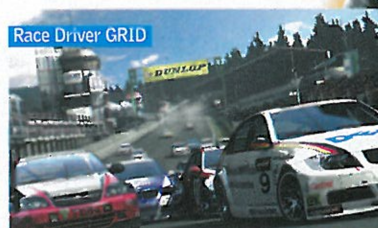


DOBLE ACTUALIZACIÓN

La segunda semana de mayo ve cómo la Store recibe un aluvión de novedades

Como ya habrás podido comprobar al leer el reportaje que le dedicamos este número, **Sony C.E.** ha celebrado recientemente en Londres su **PlayStation Day** (evento en el que muestra a la prensa sus próximos lanzamientos para consola). Y para que no sólo la prensa especializada pueda acceder a todo este material visual y jugable, los responsables de la compañía decidieron volcar en *PlayStation Store*, en los pasados días 6 y 8 de mayo, parte de este exclusivo material.

En lo que respecta a los juegos descargables, encontramos *Blast Factor Advanced* (expansión del matamarcianos que todos conocemos), *High Velocity Bowling* y *Street Skaters*. En el apartado de *demos* jugables para **PS3** se incluyen *Condemned 2, Haze, Bourne Conspiracy* y *Race Driver: GRID*. Por último, también se han añadido vídeos de *Siren: Blood Curse, Secret Agent Clank, Buzz! Quiz TV, Echochrome* y un reportaje sobre el evento en cuestión.



Race Driver GRID



Bourne Conspiracy







NUEVAS EXPANSIONES.

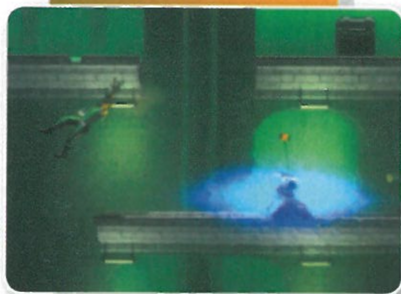
Muy pronto podrán descargarse desde la Store sendos packs de ampliación que expandirán la vida de dos títulos recientes. El primero es para Rocketmen: Axis Of Evil y recibe el nombre de It Came From Uranus, con nuevas armas, niveles y enemigos. El segundo se llama Pixel Junk Monsters: Encore Pack y hace lo propio con el original juego de estrategia en tiempo real.



LOS MÁS ESPERADOS

Los juegos descargables que llegarán pronto a PlayStation Store. Estos son los favoritos de la redacción.

1. **BIONIC COMMANDO: REARMED** Capcom
2. **WIPEOUT HD** Sony C.E.
3. **SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX** Capcom
4. **1942: JOINT STRIKE** Capcom



5. **SOCOM CONFRONTATION** Sony C.E.
6. **POWERUP FOREVER** Namco Bandai
7. **WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3** Capcom
8. **NOVASTRIKE** Tiki Games
9. **N+** MetaNet
10. **PLUNDER** Capcom



Se ha incorporado un nuevo entorno con varios circuitos para principiantes.

FATAL INERTIA SE PASA A PSN

No aparecerá en formato Blu-ray.

Fue uno de los primeros títulos en ser anunciados como juego de lanzamiento para **PlayStation 3**. Sin embargo, poco después fue cancelada esta versión y acabó saliendo para otros sistemas, dejando su resultado final bastante que desear. Se trataba, además, del primer proyecto de la división Canadiense de **Koei**.

Pues bien, ahora la compañía nipona acaba de anunciar que el juego aparecerá finalmente en **PlayStation 3** en las próximas semanas, con el título completo de *Fatal Inertia Ex* y los jugadores podrán hacerse con él exclusivamente si lo descargan a través de *PlayStation Store*.

Como no podía ser de otra manera, esta versión verá cómo todos sus elementos han sido mejorados: un nuevo entorno con varias pistas, mejoras en el sistema de control y aprovechamiento del mando de **PS3**, además de carreras On-line para 8 jugadores.

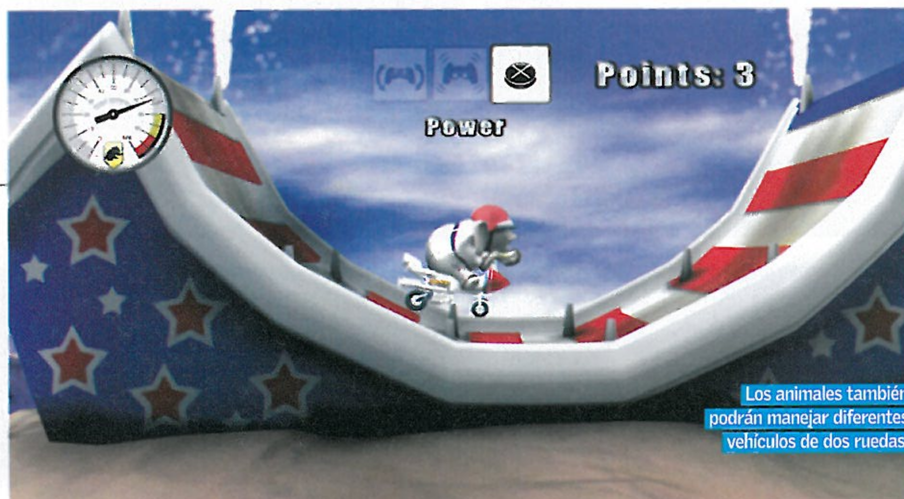




FÍSICA Y QUÍMICA. El «realista» comportamiento de las naves que vuelan por los escenarios es uno de los puntos fuertes del lanzamiento de Koei.

FIRMWARE. La versión 2.30 del firmware de PS3 ya está disponible y se instalará cuando accedas a la red con tu consola. Gracias a ella podrás entrar en la nueva y rediseñada PlayStation Store.





Los animales también podrán manejar diferentes vehículos de dos ruedas.







PREVIEW

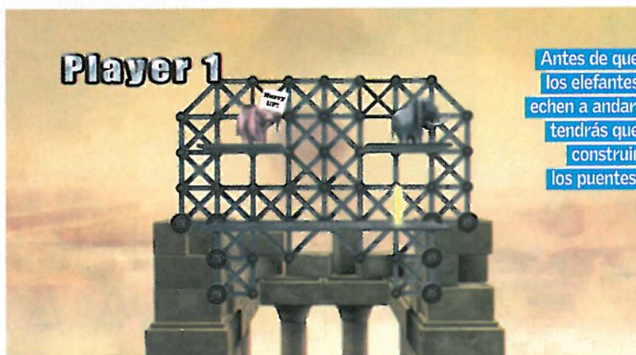
PRIMERA IMPRESIÓN

ELEFUNK

Paquidermos en apuros

Seguro que tras ver las capturas que acompañan este texto se te hace complicado averiguar de qué va exactamente esta producción del estudio británico **8 bit Games** para la *PlayStation Store* de **PS3**. Pues bien, en su desarrollo encontramos elementos de juegos tan populares como *Lemmings, The Incredible Machine* o incluso *LocoRoco*. La premisa es muy simple: lograr que un grupo de elefantes atraviese la pantalla de un extremo a otro, siendo el mayor peligro al que se enfrentan los abismos que existen en la misma. Para ello, el jugador tendrá que construir o reforzar con diferentes materiales una serie de puentes de todo tipo y esperar que aguanten el peso de estos grandes animales. Por supuesto, la cosa, que parece sencilla, se irá complicando a lo largo de los más de veinte niveles con elementos móviles y enemigos.

A LA VENTA EN **mayo**



Antes de que los elefantes echen a andar, tendrás que construir los puentes.


En las alturas. Los niveles se desarrollan sobre un terreno elevado y lleno de caídas al vacío.

Un puzzle de apariencia sencilla pero con grandes posibilidades





Este es el nuevo vehículo que se ha incluido en esta segunda expansión de Warhawk.

5,99 €

TEST

WARHAWK: OPERATION BROKEN MIRROR

La guerra se congela en PSN





Desde antes de que fuera lanzado por sus desarrolladores al mercado en forma de descarga desde *PlayStation Store* y también mediante la vía tradicional del *Blu-ray*, se prometió que este *Warhawk* (*shooter* en tercera persona exclusivamente multijugador y con un máximo de 32 participantes On-line, aunque hasta cuatro de ellos pueden compartir consola y pantalla) contaría con un fuerte apoyo con parches gratuitos que irían mejorando la experiencia de juego, así como con expansiones de pago que ampliarían la experiencia con todo tipo de contenido adicional.

Hace algunos meses llegó la primera de estas expansiones, *Operation Omega Dawn*, y dejó un buen sabor de boca entre la legión de jugadores de todo el mundo. Ahora, esta segunda se muestra como algo más que un conjunto de nuevo material, ya que incluye elementos que transforman (para mejor) su jugabilidad al incorporar especializaciones diferentes para los soldados de a pie. Además, estará a disposición de cualquiera de los dos bandos el nuevo vehículo terrestre blindado (y armado hasta los dientes), denominado como APC: podrá transportar hasta seis unidades. Y, cómo no, existe un inédito entorno helado, *Vaporfield Glacier*, con diez mapas de distinto tamaño y configuración.







COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **INCOGNITO ENTERTAINMENT**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES **X32**
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **131 MB**

evaluación

Por decirlo de una forma clara y directa: si eres de los muchos que siguen enganchados a este Warhawk, la segunda expansión es una compra aún más esencial que la primera. Por sólo 5,99 € poco más se puede pedir.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,7	9,1	9,0	9,2	9,0

El nuevo entorno helado es aún más espectacular que los anteriores.

La especialización de los soldados añade una nueva dimensión a este apartado.

¡Entérate de una vez!

Todo el mundo está en Habbo Hotel.



Gana premios HABBO gratis en

Entra en **calippo.com** e introduce el código que encontrarás en las **tapas** de Calippo.

0ehDoTYJK

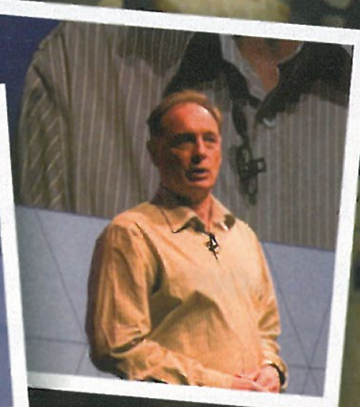
Calippo.com

PLAYSTATION DAY 08

EL PASADO 6 DE MAYO, SONY C.E. DESVELÓ SUS PLANES PARA ESTE AÑO 2008 EN UN MULTITUDINARIO Y ORIGINAL EVENTO EN LONDRES AL QUE NO PODÍAMOS FALTAR

SACKBOY
Quedaos con su cara. O con las múltiples que podéis ponerle. Este entrañable peluche de fieltro promete poner patas arriba el género de las plataformas en PS3 y revitalizar el concepto de juego mainstream. Ahí es nada.





KAZ HIRAI & DAVID REEVES.
K. Hirai (Presidente de Sony C.E.I.) y D. Reeves (máximo responsable de Sony C.E.E.) apoyaron con su presencia el PS Day y nos desbordaron con estas cifras: 10,5 millones de PS3 (5 millones en Europa), 34 millones de PSP y 127 millones de PS2 vendidas en todo el mundo.

LITTLE BIG PLANET

A LA VENTA EN octubre 08

PS3

MANOS AL SIXAXIS, DEJA VOLAR TU IMAGINACIÓN Y DISFRUTA. PEQUEÑO PERO MATÓN, MEDIA MOLECULE PREPARA UNO DE LOS GRANDES JUEGOS DEL SIGLO.

Little Big Planet es el perfecto cóctel de conceptos servido de forma exquisita en copa fría. Tras fascinarnos en un primer contacto con un apartado gráfico ejemplar (que demuestra por qué el juego podría funcionar sólo en **Playstation 3**), descubrimos con sorpresa que no sólo se trata de un simple título *mainstream* para contentar al gran público de **PS3**: tras la máscara de creatividad y carácter social, se encuentra (sin temor a equivocarnos) el plataformas más puro y completo del momento. **Media Molecule** ha ido un paso más allá en el género beneficiándose de las físicas de última generación y de sus posibilidades: tendrás que recorrer un escenario en 2.5D, con tan sólo movimientos básicos como saltar (influyendo la presión con la que incidas sobre el botón X) o utilizando elementos del escenario con el fin de llegar a plataformas más altas, al más puro estilo *Half Life 2*.

Avanzando en los niveles (aún no hay una cantidad definitiva, pero de momento podremos recorrer más de 50 fases), el jugador deberá recoger nuevos objetos y elementos desbloqueables. He aquí el segundo aspecto que hace tan especial a ***Little Big Planet***: el completo y extenso Creador que permite, literalmente, reconstruir la estructura del juego, dotando al usuario de completos poderes para diseñar su pequeño universo. Imaginaos un *scroll* infinito, donde prácticamente todos los elementos pueden ser modificados e interactuables. ***LBP*** supone un innovador nuevo vehículo para los jugadores más creativos, ya que no sólo permite cambiar texturas o sobreponer polígonos para embellecer escenarios. Podrás crear desde *scripts* de movimiento a toquetear parámetros, elegir la fuerza con la que una plataforma te proyectará o bombardear el escenario con diversos peligros. Mediante la cámara *PlayStation Eye*, podrás sacar capturas y utilizarlas como texturas (multipli-


Siempre es mejor en compañía. Las posibilidades se multiplican jugando con otros tres amigos





IMÁGENES QUE HABLAN

No os dejéis engañar por su aspecto naïf. Técnicamente LBP es un juego lleno de efectos, en alta resolución y de completa nueva generación. Nunca las texturas habían sido tan fieles a sus homónimas en la realidad.

El aspecto es encantandor, desenfadado y con gusto por lo artesanal, sin llegar a resultar en ningún momento ñoño.

La física es el eje fundamental del juego. Saltar, rodar sobre una rueda y esquivar un gigantesco efecto dominó son algunos de los infinitos ejemplos.

cando hasta el infinito la caracterización y posibilidades) o también usar la extensa biblioteca que el propio juego incorpora.

Todo este complejo sistema de creación no lograría salir victorioso de no ser por la inteligente interfaz con la que han trabajado en **Media Molecule**: todas las opciones, toda la cadena de montaje está diseñada con tal simpleza que dominarlo y aprender a utilizar todas las opciones será pan comido en cuestión de unos poscos minutos.

No obstante, los desarrolladores no habrían alcanzado esta inmaculada perfección de no ser por la utilización plena del *hardware* que ofrece **PlayStation 3**. Como buen juego de nueva generación que se precie, ofrece un modo On-line robusto y divertido que lejos de significar un mero añadido, es parte integral de la columna vertebral del título. En un principio, cada nivel que subas (con la previa revisión de **Sony**, ya que en la red interna no está permitido el contenido obsceno o no apropiado, como parece lógico), podrá ser jugado y calificado por otros usuarios. Podrás jugar hasta con tres amigos (tanto On-line como Off-line) multiplicando las posibilidades y locuras en tiempo real.

La comunicación es vital en ***LBP***, utilizando el *Sixaxis* con imaginación y precisión sin igual. Mediante giros de muñeca, los personajes moverán sus cabezas, presionando los botones R2 y L2 darás independencia de movimientos a cada extremidad y con la cruceta cambiarás las expresiones de *Sackboy*, mostrando tus intenciones o estado de ánimo.

Tras los rumores, Little Big Planet estará disponible finalmente en Blu-ray

Otro as en la manga de ***LBP*** son las múltiples posibilidades que nos permiten controlar la dinámica de juego.

No sólo tendrás control total para personalizar los niveles, sino que tendrás la opción de crear niveles con patrones jugables únicos: jugar a la comba con un tronco, creando a su vez un precipicio con fuego que irá eliminando a los jugadores paulatinamente si tropiezan, lanzamiento de personajes, crear delirantes efectos domino... Sin duda, uno de los juegos más prometedores del catálogo, una futura joya de culto que demuestra que la creatividad sigue viva en el sector de los videojuegos y que esperemos que tarde o temprano se convierta en el nuevo símbolo de **Sony C.E.** | EL HOMBRE ELEFANTE

ESTUVIMOS CON ELLOS. Que Mark Healey, Alex Evans y Dave Smith, tres de los principales desarrolladores del juego nos mostrasen las virtudes de LBP, nos ayudó a comprender de forma más nítida su magnitud.





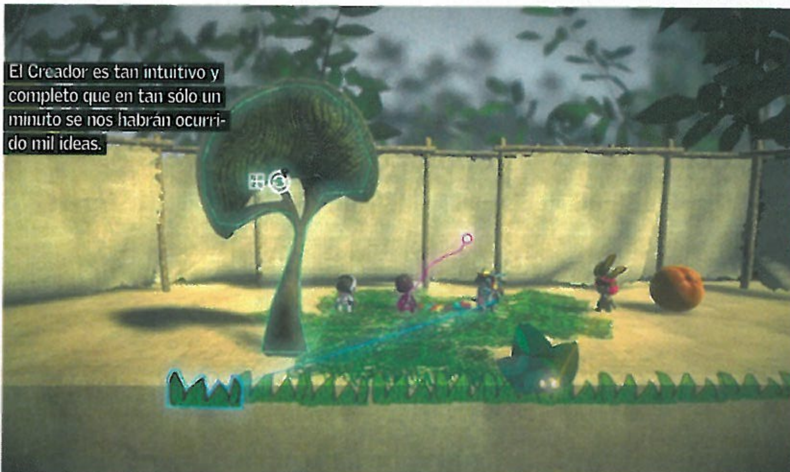






En ocasiones podremos quedarnos encerrados. No hay problema, mediante el botón de suicidio volveremos al principio del nivel.

Saca fotos con la PlayStation Eye y utiliza las imágenes obtenidas como texturas para ilustrar nuevos objetos o fondos de nivel.



El Creador es tan intuitivo y completo que en tan sólo un minuto se nos habrán ocurrido mil ideas.





Sackboy es un cajón de sastre al que podremos poner, quitar y trastear para lograr nuestro avatar perfecto.



Nuevas generaciones. La cultura de MySpace está especialmente presente en el juego al dotar al jugador de total libertad para crear su propio pequeño universo, jugarlo con sus amigos, subirlo a la red e incluso permitir que te lo califiquen o añadan anotaciones.





« **UN MUNDO SIN IGUAL.** Puede que LBP tenga muchas virtudes, pero la que más apreciamos es que en el fondo no se parezca a ningún otro juego hasta la fecha.

Entrevista

JAMES STEVENSON

COMMUNITY RELATIONS MANAGER

«Estamos haciendo jefes finales enormes»

¿Sabremos qué ocurre con Nathan Hale al final del primer *Resistance*?
Sí, *Resistance 2* comienza exactamente en el mismo punto en que quedó la historia. De manera que veremos otra vez la última escena y comprobaremos exactamente qué pasa con Hale.

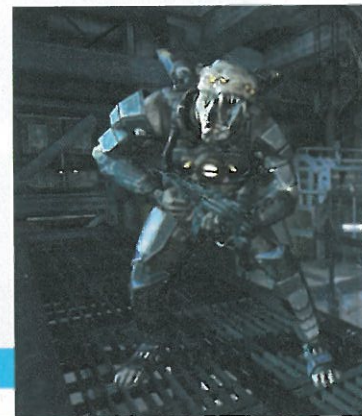
Nos dio la impresión de que había pocos jefes finales...
Bueno, ahora sí estamos haciendo un montón de jefes finales. Y realmente grandes. Estamos muy emocionados con ello. No puedo decir nada de momento, pero deberíamos comenzar a hablar de ello muy pronto.

Hemos visto bastantes cosas del multijugador competitivo... ¿qué nos puedes contar del cooperativo?
Bueno, no podemos decir mucho a día de hoy, pero te cuento: ocho jugadores en cooperativo, mantenemos el mismo sistema de personajes y recompensas persistentes y se vivirán batallas masivas contra la IA Quimera. Estas se desarrollarán en los mapas multijugador, pero los retocaremos un poco creando caminos diferentes y dando también objetivos progresivos a los jugadores.

¿Y de la posibilidad de usar partidas salvadas de *Resistance* para obtener alguna recompensa en *Resistance 2*?
Es pronto para decirlo, pero nos gustaría mucho incluir esa opción. El problema hoy en día es que se pueden copiar partidas salvadas... Entonces, puede ser que si has jugado al primer *Resistance* Online, puedas hacer algo similar si te uniste a la comunidad de *Resistance*. Sería realmente impresionante. Además queremos impulsar mucho el aspecto de comunidad.

La humanidad sigue en guerra e Insomniac pretende crear el conflicto multijugador más brutal





RESISTANCE 2

A LA VENTA EN noviem. 08

PS3

CON SEIS MESES TODAVÍA DE DESARROLLO POR DELANTE, LA SECUELA DE RESISTANCE: FALL OF MEN COMIENZA A DESVELAR ALGUNOS DE SUS SECRETOS MEJOR GUARDADOS


Resistance 2 se centra en la ofensiva brutal que el ejército Quimera lanza sobre Estados Unidos.




RECOMPENSAS. El multijugador presentará, además, personajes persistentes y un sistema de recompensas (¿habilidades especiales?) que podrán mantenerse de una partida a otra.

No sueltan prenda sobre los modos multijugador o los tipos de recompensas...

Noviembre de 2008 es la fecha prevista de salida de ***Resistance 2*** y durante el **PS Day** tuvimos acceso a una *demo* de su apartado más prometedor por el momento: su multijugador, capaz de sostener partidas con el apabullante número de 60 jugadores simultáneos. En la presentación, a cargo de Ted Price (presidente de **Insomniac**), se recalcó la intención del estudio de centrarse en las «cuatro C» de **Resistance 2**: campaña, comunidad, cooperativo y competitivo. Y realmente parece que se están esforzando al máximo en conseguir que, al menos las tres últimas, estén a la altura de las circunstancias.

El juego es puramente continuista del primero, pero en sus modos Online es donde pretende diferenciarse. El mencionado multijugador competitivo permite un gran número de jugadores gracias a un sistema de objetivos dinámicos que irá dirigiendo a las escuadras en que estarán distribuidos los participantes. «De esta manera podemos distribuir a los jugadores, creando enormes batallas o grupos más manejables» comenta el presidente de la compañía. El juego, pese a necesitar aún mucho pulido, promete y nos pareció sólido y consistente. En la entrevista, tenéis algunos detalles más. | STAN BY

Velocidad y fuerza bruta: todo vale para llegar el primero a la meta



RECIÉN SALIDO DE FÁBRICA. Tras recorrer una vuelta por la Isla, todoterrenos tan pintureros como éste acaban siendo chatarra.

LA ISLA

Tomando como inspiración la orografía de Hawai, Evolution St. ha creado esta isla, de apariencia paradisíaca, pero que se desvelará como una trampa mortal. En su interior encontrarás 16 circuitos extremos que cruzarán volcanes, densas junglas, cataratas, ríos y barrancos. La vegetación se convertirá en un obstáculo más: si corres en camión, la arrasarás, pero las motos lo tendrán muy crudo.





MILLENNIUM DOME

Bajo esta impresionante estructura tuvo lugar el PlayStation Day, donde los asistentes pudieron probar tanto títulos de la propia Sony C.E. como de third parties. Abajo tenéis la foto de familia de toda la prensa española que asistió al evento, junto a María Jesús López, Directora de Desarrollo de Sony C.E., y Monica Revilla, PR Manager de Sony C.E.

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

A LA VENTA EN otoño 08

PS3

LA NATURALEZA SERÁ EL GRAN RIVAL A BATIR EN EL NUEVO DELIRIO OFF-ROAD DE EVOLUTION STUDIOS, CON DEBUT DE LOS MONSTER TRUCKS

Apoyado en una espectacular presentación, Paul Hollywood (Dtor. creativo de **Evolution St.**) nos desveló las principales señas de identidad del nuevo *MotorStorm*, que transcurrirá íntegramente en una isla del Pacífico y cuya mecánica ha sido bautizada como *Brutal Off-Road Racing*. Hasta 16 jugadores On-line (y cuatro en pantalla partida) podrán hacer el cabra entre la naturaleza más agreste, tras elegir entre todo tipo de vehículos: motos, ATV, *Buggies*, 4x4 y *Monster Trucks*.

Los «camiones monstruo» debutan en *MotorStorm* y su capacidad destructiva dejará huella en los circuitos (nos mostraron cómo se derrumbaba un puente de madera, obstaculizando el paso al resto de participantes). Tras la conferencia, pudimos echar unas carreras para dos jugadores a pantalla partida. Pese a tratarse de una *alpha* al 40% de desarrollo y con mucho que pulir a nivel gráfico, ya mostraba los incontables peligros que encierran sus circuitos. Lo difícil no era llegar el primero a la meta, sino hacerlo con el coche intacto. Algo virtualmente imposible. | NEMESIS


La secuela de MotorStorm ofrecerá carreras On-line para 16 jugadores.




Ultra Agressive IA: o lo que es lo mismo, rivales con una maldad manifiesta


La densa vegetación será un obstáculo más cuando recorras la Isla en moto.

KILLZONE 2

A LA VENTA EN febrero 09

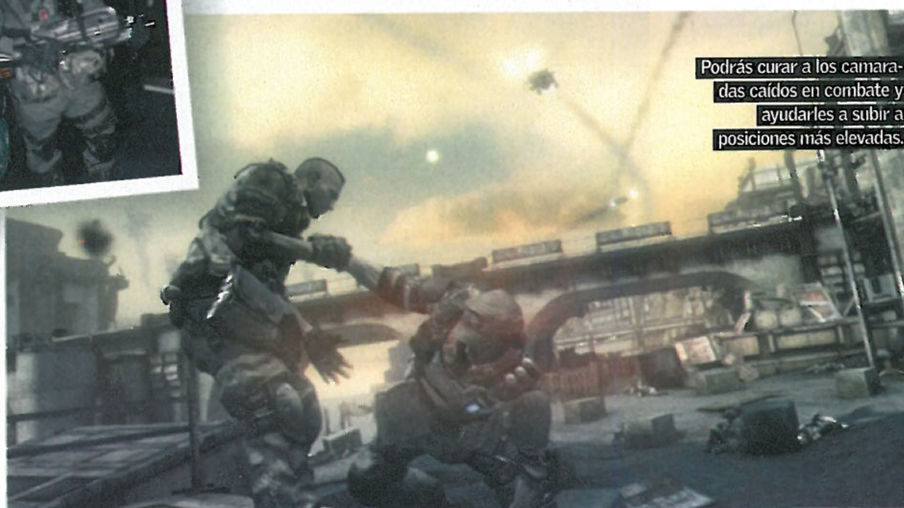
PS3

GUERRILLA GAMES LLEVA LA GUERRA AL HOGAR DE LOS HELGHAST EN EL SHOOTER MÁS CODICIADO DEL EVENTO





Dos Helghast de «verdad» escoltaban las PS3 con las pre-alpha del juego.



Podrás curar a los camaradas caídos en combate y ayudarles a subir a posiciones más elevadas.





La noticia del retraso de *KillZone 2* hasta febrero de 2009 disparó aún mas la expectación por probar el juego de **Guerrilla.** Entre tanta gente agolpada era literalmente imposible alcanzar uno de los tres muebles dispuestos por **Sony C.E.** Aunque se trataba de una versión *pre-alpha*, sus gráficos eran deslumbrantes, la acción imparable y el sonido atronador. Pudimos comprobar cómo se le ha implementado el sensor del *Sixaxis* (sacudiendo el mando de un lado a otro para activar una llave de paso, por ejemplo), y cómo funciona el *Buddy Assist System* con el que podrás ayudar a un camarada a subir a una superficie elevada, al estilo de *Army Of Two*. También es posible localizar a compañeros como en el *KillZone Liberation* de **PSP** y curarlos cuando han caído en combate. La Inteligencia Artificial, tanto en los *Helghast* como en tus aliados, es impresionante... Así como los efectos de luz y las explosiones. Y pensar que aún quedan 9 meses de espera... NEMESIS

Hablamos con

HELMAN HULST Y STEVEN TER HEIDE

GUERRILLA GAMES

«El multijugador será uno de los pilares de KillZone 2»

Afortunadamente no tuvimos que llegar a las manos con la muchedumbre agolpada frente al *stand* de *KillZone 2* para ver de cerca el esperado *shooter* de **Guerrilla Games**. Dos de sus componentes se encargaron de enseñárnoslo a puerta cerrada.

La *alpha* de *KillZone 2* arranca al principio del segundo nivel, cruzando el río *Corinth*, en plena civilización *Helghast*. ***«Lo que tenemos aquí es lo que llamamos el Teatro de la Guerra. Todo tiene un aire muy cinemático, hay un montón de cosas sucediendo a la vez»***, nos aclaran mientras asistimos embobados a una batalla en toda regla en cuyo epicentro desembarca el protagonista, Serv, y sus compañeros. ***«¿Te suena ese personaje? Es Rico, del primer KillZone. Hemos querido enfocar toda la historia desde el punto de vista de Serv, mostrando la invasión al planeta de los Helghast desde su perspectiva»***.



No hay mucho tiempo para entretenerse mirando las explosiones: los *Helghast* comienzan a descargar plomo. Mejor buscar un buen parapeto pulsando el botón L2 del *DualShock 3*. ***«El sistema Lean and Peek permite cubrirse fácilmente del ataque enemigo y echar un vistazo con sólo mover el joystick analógico. Cuando tengas un blanco claro sólo hay que pulsar el botón de disparo. Incluso hacer zoom con R3»***, comentan orgullosos sobre una de las mayores innovaciones de esta entrega. Y no era la única. ***«Ahora es posible saltar, lo que permite tomar atajos. La imposibilidad de saltar era una de las principales quejas que recibimos del primer KillZone»***. Aunque el modo campaña es deslumbrante, teníamos que preguntar forzosamente por el multijugador. ***«No podemos hablar todavía de ese aspecto, pero será enorme, uno de los pilares de KillZone 2. Es tremendamente importante para nosotros»***.

A 9 meses de su lanzamiento, KillZone 2 ya supera a muchos shooters de PS3



Durante nuestro breve contacto con el juego, aprendimos que sin armas más vale dejar al zombi en paz.

A LA VENTA EN verano 08

SIREN: BLOOD CURSE

PS3



SURVIVAL HORROR Y FORMATO TELEVISIVO DESCARGABLE DESDE PLAYSTATION NETWORK



Siren Blood Curse promete terror al más puro estilo oriental: penumbras y no muertas chillonas incluidas.



CON LA SECUELA de *Siren*, el trasvase de formatos televisivos al videojuego se convierte en algo más que un mero guiño. Y es que *Siren Blood Curse* será un trepidante y angustioso *Survival Horror* para **PS3** que se distribuirá dividido en doce episodios descargables periódicamente desde *PlayStation Network*. La historia hará las delicias de los aficionados al terror oriental: un equipo de producción estadounidense viaja hasta Japón para investigar la leyenda del Pueblo Desaparecido de *Hanuba*, donde aparentemente se realizaban sacrificios humanos tres décadas atrás. Lo que los incautos americanos se encontrarán, es de todo menos bonito.

Lo que pudimos ver y probar durante el evento fue la *demo* que se publicó recientemente en la *Playstation Store* japonesa. Y comprobamos, entre lluvias de sangre, zombis robustos y oscuridad amenazante, que el terror está más que asegurado.





SIGILO. Será muy importante. En la demo, nuestro personaje debía sortear a un zombi apagando su linterna para no ser visto. ¡Ay, la oscuridad!

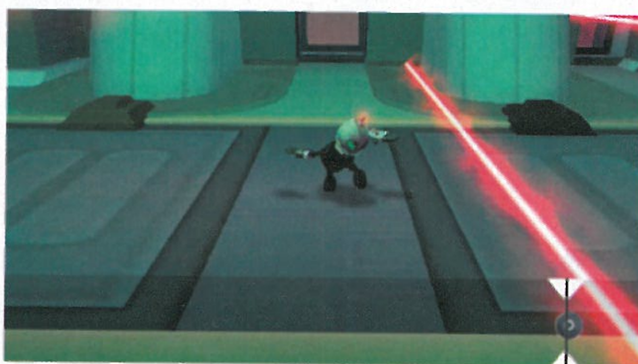
A LA VENTA EN junio 08

PSP

SECRET AGENT CLANK

La misión del ilustre compañero de Ratchet en Secret Agent Clank será librar a aquel de una condena injusta.

CUANDO LOS SECUNDARIOS TOMAN EL PODER, PUEDES ESPERAR CUALQUIER COSA



COMO POR EJEMPLO, que la mecánica habitual de la serie *Ratchet & Clank* pegue un giro un tanto inesperado. O tal vez no debería ser tanto, teniendo en cuenta que el título ya incluye pistas. En lugar de redundar en la acción de plataformas más habitual, ***Secret Agent Clank*** busca su propia voz incluyendo un importante elemento de sigilo. Por supuesto, el juego (disponible en junio) tendrá un claro componente humorístico y Clank se convertirá en todo un espía. De ahí el elegante esmoquin, vaya. Así pues, humor y aire zumbón aparte, ***Secret Agent Clank*** se basará en el uso inteligente de los numerosos *gadgets* a lo 007 y su discreción.



TODO UN GENTLEMAN. El esmoquin no es gratuito. Aquí Clank es un espía de una agencia y entre sus gadgets se incluye una pajarita boomerang.



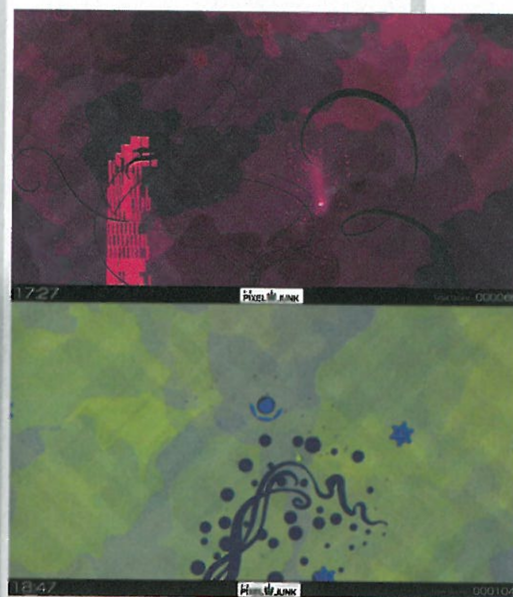
PSN

Además de detalles tan apetecibles como una serie de terror jugable en descargas periódicas, PlayStation Network verá más novedades.



COMO EN CASA

Para empezar, la llegada, por fin, de *Home*. Será en alguna fecha aún por determinar de este otoño, pero el mismísimo Kaz Hirai, CEO de **Sony**, aseguró que el lanzamiento sería efectivamente después del verano. Hirai, además, pidió disculpas públicamente por el continuo retraso, asegurando que no quería lanzar *Home* hasta estar totalmente satisfecho con el sistema.



EL PARAÍSO DE PIXELJUNK

Esta notable serie de juegos descargables, ***Pixeljunk*** (que incluye *Racers* y *Monsters*), tendrá en 2008 una nueva y flamante incorporación: *Eden*, un juego a caballo entre las plataformas y el *shooter* abstracto, repleto de formas sinuosas y colores aguados, donde el empleo activo de la física será vital para desplazar un solitario puntito por el escenario recogiendo... ¿manchas?





EYETOY

EYETOY PLAY POMPOM PARTY Y EYETOY PLAY HERO SON DOS DE LAS NOVEDADES QUE VEREMOS ESTE AÑO PARA LA CÁMARA DE PLAYSTATION 2

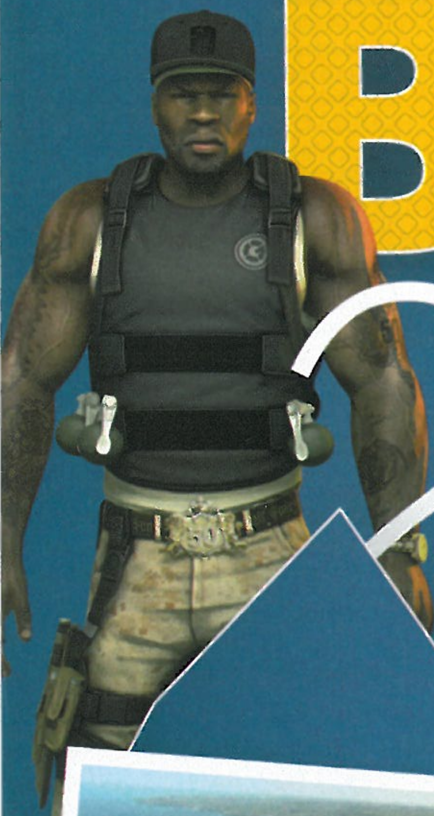
A LA VENTA EN navidad 08

PS2

LO CIERTO ES que nos sigue encantando hacer el tonto con la cámara *EyeToy* de **PlayStation** 2. Para muestra un botón: ese Nemesis jugando durante el *PlayStation Day* a *EyeToy Play Hero*, un simpático juego en el que hay que vencer enemigos a golpe de espada. Para *Pompom Party*, una especie de juego de ritmo y simulador de animadora, preferimos mostraros a esa señorita, que es mucho más guapa. Creedme, no querríais ver a Nemesis con los pompones... Ambos saldrán a finales de año, a tiempo para amenizar esas fiestas navideñas...



SIERRA SPRING BREAK 2008



LAS VACACIONES DE PRIMAVERA, COSTUMBRE ANGLOSAJONA, LLEGAN A EUROPA PARA MOSTRAR LAS NOVEDADES DE LA COMPAÑÍA


Este es el espectacular entorno (la isla de Mallorca) en el que se desarrolló el evento de Sierra Ent.


Para animar la fiesta, nada mejor que Crash y Spyro, mascotas de la compañía, marcándose un baile...









Todos los elementos de pantalla, personajes y objetos, reaccionarán de forma realista a las acciones de Alex.







La chulería de Alex, junto con sus poderes, le llevarán a realizar las más espectaculares maniobras.



El ejército ha convertido la ciudad en el escenario de una guerra sin cuartel.



PROTOTYPE

LA CIUDAD DE NUEVA YORK, CAMPO DE JUEGO PARA LOS PODERES DE ALEX MERCER

PS3 Una de las estrellas del evento fue sin duda la espectacular creación de **Radical Entertainment**. Allí pudimos observar una nueva versión jugable de este título que podría definirse como un «GTA con esteroides».

El jugador encarna a Alex Mercer, un joven que despierta un día en una mesa de operaciones sin recordar nada de su pasado, aunque pronto descubrirá que es una pieza vital dentro de un oscuro experimento del gobierno. Gracias a ello gozará de unos impresionantes poderes que empleará en su recorrido por las calles de Nueva York. Saltos estratosféricos que le permitirán moverse de rascacielos a rascacielos con gran facilidad, escalar por sus paredes, colgarse de salientes e incluso subirse a helicópteros en pleno vuelo. Perseguido a la vez por el ejército y por cientos de criaturas no-humanas, contará con un amplio catálogo de ataques gracias a la posibilidad de la que goza para cambiar de forma, hacer aparecer «extensiones» de su cuerpo a modo de tentáculos y garras, así como tomar el aspecto de sus enemigos con el fin de aprovechar sus ventajas.

El desarrollo del juego, que tiene lugar casi por completo en escenarios exteriores de la ciudad, se basa en misiones no-lineales tipo *GTA* dentro de un mundo «cuasi-persistente», donde la guerra entre ambos bandos seguirá aún sin la presencia de Alex.



Llegas tarde. Una mala noticia para los que esperamos el juego con ansia: el lanzamiento se retrasa hasta el año que viene, sin especificar fecha concreta.





50 Cent aparece en el juego como un enemigo acérrimo del terrorismo internacional.

El popular rapero irá acompañado de sus amigos de la «G Unit»

El desarrollo opta por la espectacularidad pura y dura en detrimento del realismo.

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

«SANGRE EN LA ARENA». NO, NO ES QUE 50 CENT SE HAYA METIDO A TORERO...

PS3 Pese a su escasa calidad, el debut del rapero 50 Cent en las consolas con *Bulletproof* gozó de bastante éxito (sobre todo en EE.UU.), por lo que los responsables de **Sierra** han decidido crear una secuela para la nueva generación. De nuevo, el jugador se encontrará con un *shooter* en tercera persona cargado de acción salvaje, en el que tendrá un papel primordial la mecánica de cubrirse empleando elementos del escenario, así como la posibilidad de ir encadenando las muertes de los enemigos en un desarrollo que recuerda bastante al reciente *The Club*. 50 Cent no estará solo, ya que en todo momento irá acompañado de otro miembro de la «G Unit» a elegir entre tres, cada uno con sus propias habilidades y arsenal. Además, este compañero podrá ser controlado por otro jugador vía On-line. Diversos escenarios reales como Oriente Medio serán los que visite el protagonista. Además, se incluirán algunas fases de conducción y una banda sonora con temas inéditos.












Cuando logres aturdir a cada uno de los fantasmas, deberás encerrarlos en la trampa para acabar con ellos.


Todos los protagonistas de las dos películas harán acto de presencia en el juego.



GHOSTBUSTERS

ALGUNAS LICENCIAS NO NECESITAN DE PELÍCULA ACTUAL PARA SER RECORDADAS POR TODOS

PS3 PS2

Los desarrolladores de **Terminal Reality** también estuvieron en Mallorca para enseñarnos la última versión de su adaptación de la saga «Cazafantasmas» que verá la luz este próximo Otoño.

Ambientada en el año 1991 tras los sucesos de la segunda entrega y escrita por los responsables originales de la misma, la historia te llevará a vivir enfrentamientos contra los espectros más populares de las películas, más algunos nuevos. Una mezcla de aventura, acción y colaboración con los miembros del equipo *Ghostbusters* (cada uno modelado de forma idéntica a su *alter ego* en el filme) que se desarrolla en la ciudad de Nueva York.

El motor *Infernal* empleado para la creación del juego gestiona una física increíblemente realista, así como el comportamiento de las masas de gente, de forma igualmente fiel a la realidad. Además, podrás emplear todos los artilugios que aparecían en las películas, más algunos creados para la ocasión.




El jugador podrá acercar la cámara para observar la acción en todo su esplendor.

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

LA ESTRATEGIA SE HACE UN HUECO EN PLAYSTATION 3

PS3 Los desarrolladores suecos de **Massive Entertainment** consiguieron gran reconocimiento el pasado año con su título de estrategia en tiempo real (*World In Conflict*), y este otoño llegará a **PS3** en una versión ampliada y mejorada para la ocasión.

Lo primero que nos mostraron durante la presentación fue lo eficazmente que habían adaptado el sistema de control al mando de **PS3**, de forma que controlar a las decenas de unidades que aparecen en pantalla es bastante sencillo e intuitivo.

El nuevo concepto creado por los responsables, y bautizado como «acción/estrategia», permite un seguimiento mucho más cercano de la acción y un sistema de juego que atraerá no sólo a los *fans* del género de la estrategia.

Las modalidades multijugador a través de *PSN* serán otro de los puntos fuertes del título.

THE LEGEND OF SPYRO

EL PEQUEÑO DRAGÓN ENCUENTRA PAREJA...

PS3 PS2 Con el subtítulo de *Dawn Of The Dragon*, **Sierra** y **Etranges Libellules** presentan el tercer capítulo de la trilogía *Legend Of Spyro*, y el primero en aparecer para **PlayStation 3**. La mayor novedad de esta entrega radica en que en todo momento *Spyro* estará acompañado por *Cynder*, una dragona que podrá ser controlada por un segundo jugador. Además, ahora el protagonista podrá volar libremente por los bellos escenarios.




El apartado gráfico de la versión para PlayStation 3 es bastante llamativo.






Este otoño comprobarás si la vuelta del simpático Crash es por todo lo alto...





CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT

EL RETORNO DE UNA DE LAS MASCOTAS QUE DEFINIÓ LA ERA DE LOS 32 BITS

PSP PS2 Los creadores de **Sierra** han confiado en el grupo de programación **Radical Entertainment** (los mismos de *Prototype*) para revitalizar una gran saga que vivió sus tiempos de gloria durante los albores de la **PlayStation** original.

Vuelven las plataformas más clásicas, aunque en esta ocasión la novedad llega de la mano de una capacidad del protagonista: la de controlar a los enemigos. Así, una vez capturados Crash podrá hacer uso de las habilidades propias de cada uno para superar diversos obstáculos o acabar con otros enemigos, así como con el malvado Neo Cortex, que regresa una vez más.



16+

www.pegi.info

ES NARANJA ES DE PLÁSTICO Y MANDA EN LAS CALLES

Desde las AK47 hasta los lanzadores de granadas, la calle está plagada de armas. Afortunadamente, no hay nada tan destructivo como el G-CON™3. Equipado por primera vez con control direccional que te permite acechar libremente alrededor de la zona de combate, el G-CON es un arma que controlas con las dos manos para maximizar la carnicería. Hazte colega de los superpolicías de Time Crisis™4 Giogio Bruno y Evan Bernard, y acaba con la amenaza terrorista. El mundo está al límite, es hora de empuñar tu arma y luchar.

eu.playstation.com



This is living

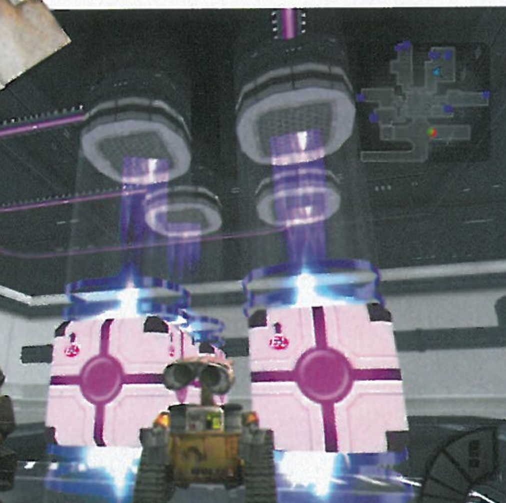
PLAYSTATION 3

THQ GAMERS' DAY '08

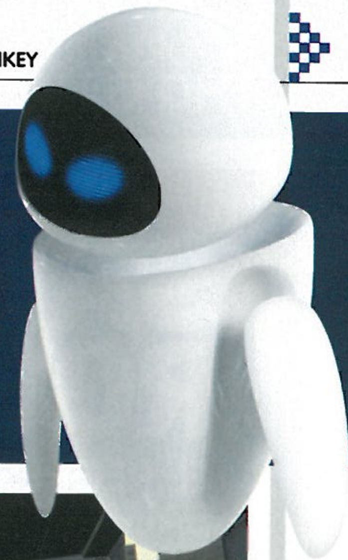


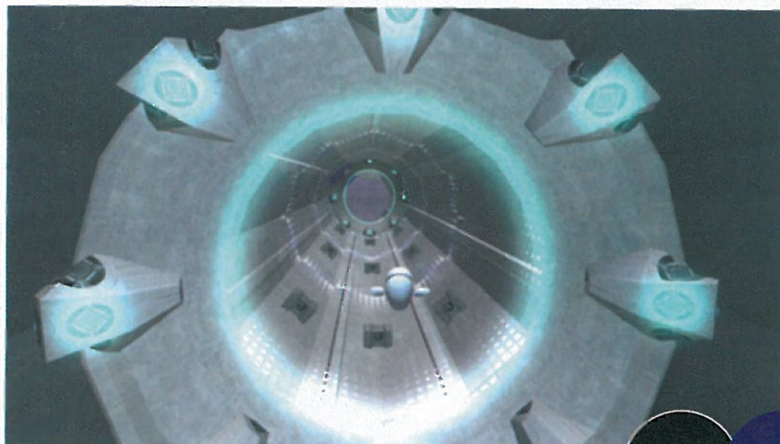

Wall-E funciona con energía solar, así que será muy importante recargar su batería...

El acuerdo entre Pixar y THQ sigue dando sus frutos con grandes juegos



LA COMPAÑÍA NORTEAMERICANA PRESENTÓ SUS PRODUCTOS PARA LA PRÓXIMA TEMPORADA EN UN EVENTO CELEBRADO EN SAN FRANCISCO. HASTA ALLÍ NOS FUIMOS PARA CONTÁRTELO TODO.







PS3 PS2

WALL-E

LA HISTORIA DE UN PEQUEÑO ROBOT QUE UN DÍA DESCUBRE SU VERDADERO DESTINO...

La vida es rutinaria para Wall-E, el pequeño robot protagonista del juego basado en la próxima película de **Pixar**. Lleva más de 700 años recogiendo la basura de la Tierra, después de que los humanos la convirtieran en un lugar inhabitable y emigraran buscando otros mundos mejores. Pero un buen día recibe la visita de Eve, un androide mucho más avanzado que él, el cual le descubre que hay un gran universo allá fuera dispuesto a ser explorado... De nuevo, los programadores de **Heavy Iron** (*Los Increíbles* y *Ratatouille*) han sido los encargados de trasladar las aventuras del robot a un sinfín de sistemas, aunque en el evento sólo pudimos ver las versiones para **PS3** y **PS2**, las cuales, si exceptuamos las evidentes diferencias gráficas, son prácticamente idénticas.

El género elegido, como no podía ser de otro modo, son las plataformas mezcladas con la aventura (en lo que a exploración de los escenarios se refiere) y la resolución de algunos *puzzles* no demasiado complicados. El jugador podrá controlar a Wall-E, a su compañera Eve (en unos niveles en los que primarán las secuencias de vuelo y los disparos) o bien a los dos a la vez, cooperando de varias formas (por ejemplo, haciendo que Wall-E se agarre a Eve para poder superar algunos abismos). Los escenarios que visitarás van desde la desolada Tierra de los primeros niveles a la estilización y limpieza gráfica de la nave espacial donde residen los humanos exiliados. El juego estará listo para el estreno del largometraje en cines.



La mecánica de plataformas se ve interrumpida por algunas secuencias, como esta carrera.







LA PELI. El próximo 8 de agosto se estrenará en España Wall-E, la película. Está dirigida por Andrew Stanton, el responsable de las exitosas Buscando A Nemo y Bichos. Su mayor originalidad reside en la casi total ausencia de diálogo entre los protagonistas de la misma.



SAINTS ROW 2

EL REGRESO MÁS SALVAJE A LA CIUDAD DE STILWATER

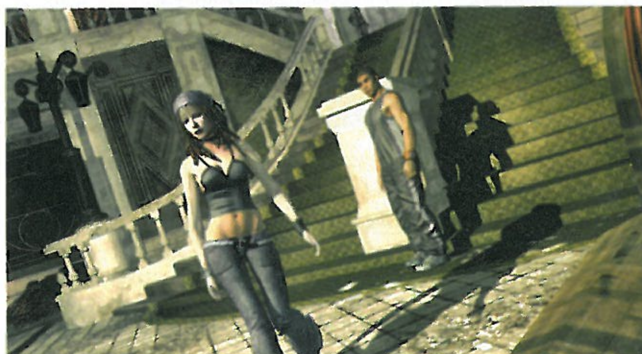
PS3







» Hazte el «king». La trama del juego te colocará de nuevo dentro de la banda de los Saints. Deberás ir escalando posiciones hasta convertirte en el líder.



A finales de agosto llegará a las tiendas la apuesta de **THQ** por hacerse con parte del «negocio» que en su día inventó **Rockstar** con su *GTA* y que tan buenos resultados le está dando.

La ciudad de *Stilwater* será el escenario de la lucha de varias bandas rivales por la supremacía. Antes de entrar en el juego propiamente dicho, ya se pueden apreciar algunas de sus señas de identidad propias como la personalización del protagonista. Se podrán modificar cientos de elementos de su físico: la vestimenta, su actitud e incluso su residencia. De hecho, el jugador tendrá la posibilidad de crear auténticos engendros de la naturaleza. Una vez metidos en faena, encontrarás unos escenarios de dimensiones gigantescas, que si bien en la versión a la que tuvimos acceso durante el evento no mostraban un grado de detalle demasiado alto, sí que presentan entornos diferenciados: desde grandes rascacielos a parques de caravanas, pasando por puertos (por los que navegar con una lancha o una moto de agua) e incluso el mismísimo cielo (podrás hacer lo propio con un helicóptero, entre otros).

Otra de las novedades de esta secuela consiste en la posibilidad de avanzar en el modo principal del juego con ayuda de un segundo jugador vía On-line, que además podrá incorporarse o salir de la partida en cualquier momento. Por lo que hemos visto, este ***Saints Row 2*** será todo un delirio de destrucción y humor (negro, claro está) a partes iguales.

PS3

DARKSIDERS

UNA AVENTURA ÉPICA QUE MEZCLA ELEMENTOS DE CLÁSICOS COMO LAS SAGAS DIABLO Y DEVIL MAY CRY

En un mundo post-apocalíptico y desolado, habitado por abominaciones de todo tipo y sobre el que se libra una batalla definitiva entre ángeles y demonios, aparece *WAR*, el protagonista de esta nueva producción de **Vigil Games** que se convirtió, por derecho propio, en la sorpresa más satisfactoria del evento de **THQ**.

WAR es nada menos que uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, figuras bíblicas a las que recurre el argumento del juego para ambientar la acción. Grandes ciudades en ruinas, arquitectura grandiosa y una exploración totalmente libre de unos inmensos escenarios entre los que también aparece un Inframundo muy particular, que toma la forma de un gigantesco desierto.

Bajo una perspectiva en tercera persona, el jugador controlará a este poderoso personaje mientras hace uso de su gran catálogo de armas, ampliable y mejorable a medida que progrese. Incluye una gran espada con la que realizar *combos* al más puro estilo *DMC* y también armas de fuego de todo tipo. Ruin, el caballo del protagonista, también podrá ser invocado en todo momento.



Engendros. Los enemigos del juego van desde simples zombis a grandes criaturas con muy malas pulgas. Un catálogo de lo más original.



Mezcla de géneros. Batallas llenas de acción y un fuerte componente RPG en lo que respecta a la personalización del personaje y su equipo.





El juego se inspira en la famosa competición llamada Baja 1000, que comprende 250 Km.





PS3

BAJA

LA NUEVA APUESTA DE THQ EN EL APASIONANTE MUNDO DE LA CONDUCCIÓN TODOTERRENO

Se trata de un género, el de carreras *Off-road*, que contará con una fuerte competencia, ya que en el horizonte se divisa la secuela del espectacular *MotorStorm* y el prometedor *Pure*. Pero los desarrolladores de **2XL Games** cuentan con una amplia experiencia en dicho género, pues no en vano muchos de sus componentes han formado parte del equipo de programación de la saga *MX Vs. ATV*.

Como su nombre indica, las carreras del juego se desarrollan en esta región mejicana, concretamente en una fidedigna representación de cien millas de terreno abierto. Los protagonistas serán vehículos de cuatro o más ruedas (desde *buggies* a camiones, pasando por diversos tipos de 4X4) que lucharán por mantenerse dentro de las precarias carreteras por las que circula la caravana, llena de obstáculos. Los daños incluidos afectarán, además, al rendimiento de los mismos de forma notable. Lo que más llama la atención, sin duda, es la posibilidad de conectar tres consolas y tres monitores para gozar de una perspectiva bastante más amplia. El juego llegará el próximo mes de agosto a las tiendas de toda España.

PS3

DESTROY ALL HUMANS: PATH OF THE FURON

VUELVE CRYPTO DISPUESTO A SEMBRAR EL PÁNICO ENTRE LA POBLACIÓN TERRESTRE

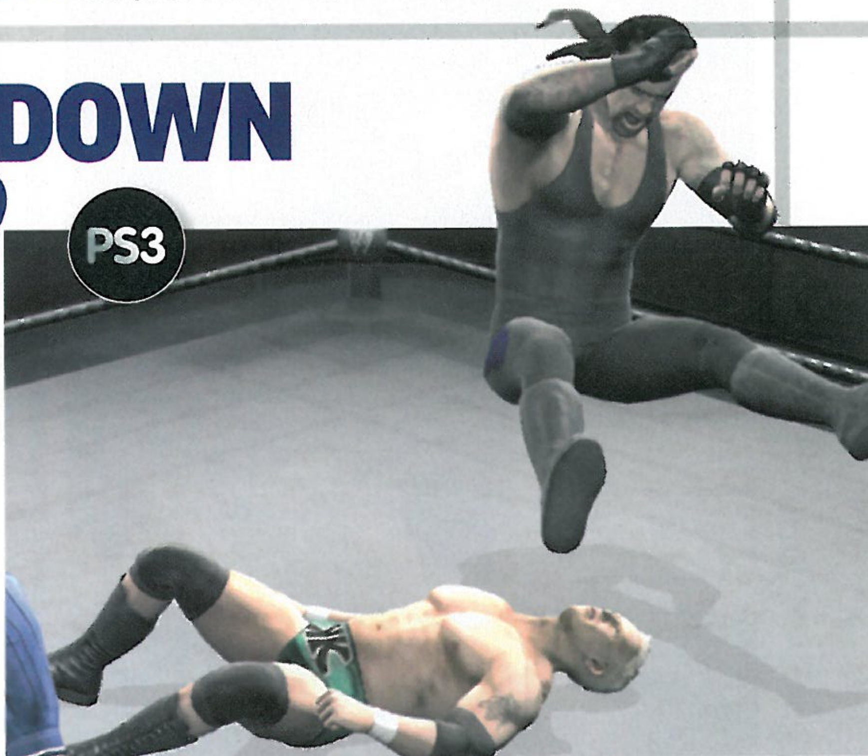
La nave de Crypto contará con mayor protagonismo y nuevas posibilidades de combate.

Tras dos exitosas entregas para **PlayStation 2**, que se desarrollaban en los años 50 y 60 respectivamente, la saga debutará en la nueva generación el próximo mes de septiembre con un tercer capítulo que se ambientará (sí, lo has acertado) en los psicodélicos años 70. También ha cambiado el grupo de programación, pues los creadores de **Pandemic** parecen estar muy ocupados con el próximo *Mercenaries 2*. Así que han cedido el trabajo a **Sandblast Games**.

El alienígena *Crypto* vuelve a nuestro planeta para causar la mayor destrucción posible en un entorno mucho más grande y abierto que antes. Bautizada como *High Fidelity Destruction*, esta mecánica de juego permite provocar grandes catástrofes inspiradas en las películas de este género para disfrute del jugador. El usuario dispondrá de un arsenal más completo y personalizable, con mayor protagonismo del platillo volante de *Crypto* (será otro de los puntos fuertes del título), además de modalidades multijugador tanto cooperativas (para destruir juntos a los humanos) como competitivas a través de *PS Network*.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

PS3



VIVE EL NUEVO BOOM DE LA LUCHA LIBRE CON LA NUEVA ENTREGA DEL MILLONARIO SIMULADOR DE THQ

Parece que el género de la lucha libre va saliendo poco a poco del letargo en el que se encontraba después de haber gozado de una época de gloria con Hulk Hogan, el Último Guerrero y compañía. Y seguro que parte de la culpa de esto lo tiene la saga que nos ocupa ahora.

Son, de nuevo, los veteranos japoneses de **Yuke's** los encargados de dar una nueva vuelta de tuerca a la saga, cuyo nuevo capítulo aparecerá a finales de año. En esta ocasión, han querido poner un énfasis especial en los combates de dos contra dos, conocidos como «tag team». El jugador y su compañero gozarán de grandes posibilidades de interacción, incluso cuando uno de ellos no se encuentre sobre el *ring*.

La herramienta de creación de personajes ha sido ampliada con nuevas opciones, y ahora también se ofrece la posibilidad de fabricar tus propios *combos* encadenando más de quinientas animaciones diferentes. Otra novedad es que el modo Historia (conocido como *Road to Wrestlemania*) será único para cada una de las estrellas que aparezcan. Por último, destacar que contará con renovados modos de juego On-line y contenido descargable.

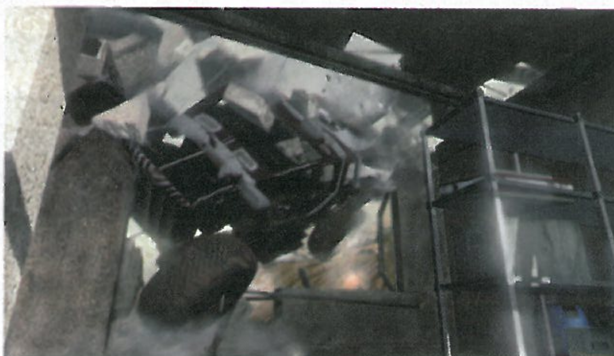








El jugador tendrá que emplear tácticas de guerrilla para defenderse de los enemigos.



La acción y la destrucción regresan a la superficie del Planeta Rojo seis años después de su segunda entrega







La destrucción de los elementos del escenario será uno de los puntos fuertes del juego.

PS3

RED FACTION GUERRILLA

LOS MINEROS DE MARTE SE PONEN DE NUEVO EN PIE DE GUERRA CONTRA LA OPRESORA TIERRA

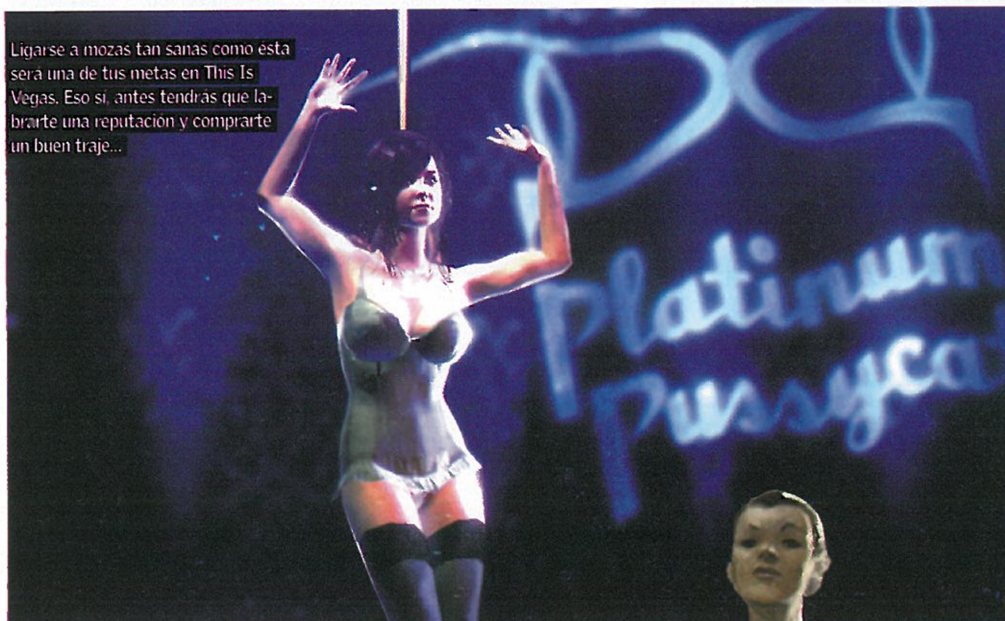
Fue uno de los *shooters* más originales de la primera época de **PlayStation 2**, gracias a la ambientación «marciana» y al empleo de un motor gráfico que permitía destruir casi todo el escenario de forma bastante realista. Su secuela pasó algo más desapercibida, pero ahora los programadores de **Volition** pretenden revivir la saga con un título que no llegará hasta el año que viene. La historia se desarrolla cincuenta años después de los acontecimientos de la primera entrega, y de nuevo el grupo insurgente que da nombre al juego se enfrentará a las fuerzas colonizadoras terrestres.

La mayor diferencia observada en la versión jugable, que estaba a disposición de los asistentes al evento, fue el cambio de perspectiva a una tercera persona que sitúa la cámara sobre el hombro del protagonista. El escenario que pudimos contemplar era una desolada instalación minera en la superficie marciana, en la que el protagonista tenía la oportunidad de empuñar algunas rudimentarias armas (la mayoría herramientas para la minería) y pilotar una especie de *mecha* bípedo. A bordo de él se podían destruir las pocas construcciones que existían de manera tremendamente realista y espectacular. El modo Online multijugador también estará presente en el juego.

REPORTAJE



MIDWAY GAMERS' DAY



Ligarse a mozas tan sanas como ésta será una de tus metas en This Is Vegas. Eso sí, antes tendrás que labrarte una reputación y comprarte un buen traje...





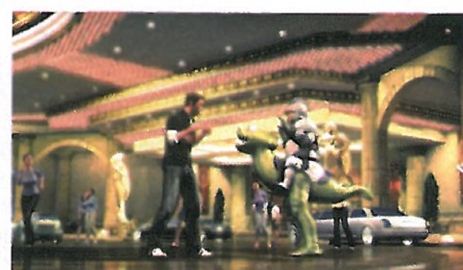
EL GIGANTE AMERICANO NOS DESVELÓ SUS PLANES PARA 2008 EN UNA INOLVIDABLE JORNADA EN LAS VEGAS



LA CIUDAD DEL VICIO A TUS PIES. Surreal, desarrolladores del juego, han recreado Las Vegas con todo lujo de detalle, aunque cambiando el nombre y el diseño de los casinos para evitar problemas legales. Aún así, es perfectamente reconocible.







THIS IS VEGAS PS3

VICIO Y DESPIPORRE EN LA TIERRA DE LOS CASINOS

Aunque comparte con la saga de **Rockstar** su mecánica abierta y el robo de coches, ***This Is Vegas*** parece alejarse cada vez más de la etiqueta de clon de *GTA*. De hecho, tu meta en este juego no es convertirte en un capo criminal, sino en devolver el glamour perdido a Las Vegas y destruir a aquellos que lo han convertido en un parque temático destinado a familias. Y, para ello, vas a tener que «currar» duro las 24 horas del día. Apuesta en las mejores mesas de juego, ganando y perdiendo auténticas fortunas. Conduce los mejores coches (en Las Vegas no eres nadie si no llevas un cochazo, aunque sea robado) y participa en carreras clandestinas a través del *Strip*. Usa tus puños para echar a los moscones que quitan categoría a tu garito y tira de pistola para neutralizar a los enemigos. Pero ante todo, pásalo bien; conviértete en el alma de cada fiesta, bailando si es preciso para animar la pista (a través de una mecánica muy parecida al clásico *Bust A Groove* de **PSone**), sirviendo copas desde la barra y ligando con tías impresionantes (*strippers* incluidas). Muchos de los momentos que pudimos ver en ***This Is Vegas***, como el concurso de camisetas mojadas, nos recordaron a las andanzas del mítico Larry Laffer, trasladadas a una colosal recreación de Las Vegas, con casinos fácilmente reconocibles (como el *Caesars Palace*), aunque les hayan cambiado el nombre.

Con ***TIV*** podrás desatar el lado canalla que tus padres siempre han temido, agarrándote cogorzas en compañía de celebridades, iniciando peleas en bares y haciendo trampas en los casinos (con cartas marcadas y otras lindezas). Esta oda al vicio y el exceso llegará a las tiendas a finales de año, pero ya nos imaginamos el PEGI que va a llevar: +12 mínimo.





WHEELMAN PS3

VIN DIESEL DEJARÁ BARCELONA EN LLAMAS

Recorrer libremente tu propia ciudad y hacer el asno por ella... una hermosa experiencia de la que ya han disfrutado los neoyorquinos (*GTA IV, True Crime*), los londinenses (*The Getaway*) y en mucho menor medida los madrileños (si lo de *Torrente 3* puede llegar a llamarse una recreación de Madrid). Pero tranquilos, que a final de año vamos a poder resarcirnos gracias a ***Wheelman***, una espectacular aventura de mecánica libre que transcurre íntegramente en Barcelona, y que tiene como protagonista a nuestro mostrenco favorito: Vin Diesel. El actor no sólo ha prestado su cavernosa voz y calva al héroe del juego, sino que ha participado en el diseño y la producción junto con **Midway Newcastle** a través de su compañía **Tigon Studios** (con la que ya produjo en su día el legendario *Escape From Butcher Bay*). Diesel encarna a un policía infiltrado en el lúmpen barcelonés, donde demostrará su pericia como conductor huyendo de la Policía Nacional (no, no aparecen los *Mossos d'Esquadra*) a través de espectaculares persecuciones por la Diagonal y otras reconocibles localizaciones de la ciudad condal. ***Wheelman*** te permitirá conducir como un maníaco, disparando a través del parabrisas y embistiendo a tus perseguidores con sólo pulsar el *joystick* derecho del *Sixaxis* (sus creadores lo han bautizado como *Vehicle Melee*). Y cuando el coche quede hecho chatarra, sólo tendrás que bajar y robar otro. La versión *alpha* que pudimos probar en Las Vegas ya mostraba vehículos licenciados de diversas marcas (**Pontiac**, **Opel**...) y otros «inspirados» en modelos clásicos como el *Fiat 500*. Aún en pleno desarrollo, confiamos en que la versión final va a dejar boquiabiertos a todos los usuarios de **PS3**, especialmente a los barceloneses.

Prepárate para causar el caos en el barrio gótico y circular a toda pastilla por la Diagonal

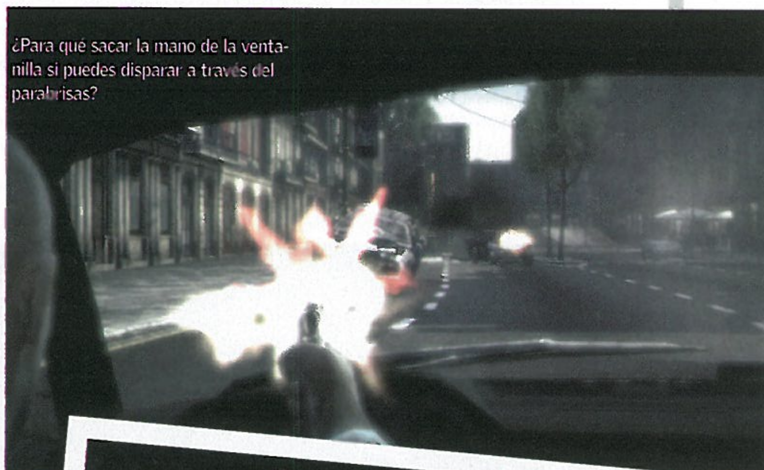





Gracias al sistema Vehicle Melee podrás embestir a los coches con sólo pulsar el joystick derecho del Sixaxis.



Montjuïc. Midway Newcastle ha recreado BCN con todo detalle, tras tomar miles de fotos de la ciudad y grabar vídeos desde las ventanillas de los coches para hacer las persecuciones lo más reales posible.

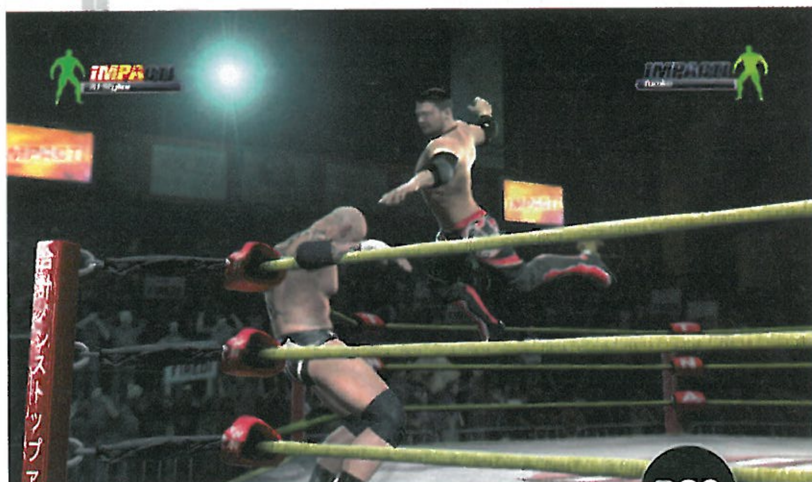

¿Para qué sacar la mano de la ventanilla si puedes disparar a través del parabrisas?

Ojito con la Policía Nacional. Uno de los pocos defectos que encontramos en Wheelman es la ausencia de Mossos d'Esquadra. En su lugar, tendrás que enfrentarte a la Policía Nacional.





Una alpha brutal. Aunque Wheelman no llegará hasta bien entrado el otoño, la versión que pudimos probar en Las Vegas nos enamoró por su recreación de BCN y la crudeza de las colisiones. Nos costó horrores soltar el Sixaxis.



TNA IMPACT!

PS3 PS2

WRESTLING A CARA DE PERRO

Cinco de los mejores luchadores de la liga TNA asistieron a la conferencia de **Midway** para apoyar el videojuego que recrea sus brutales acrobacias en el *ring*. Entre los modos de juego más divertidos que pudimos ver, destacaba *Ultimate X*. En éste, los luchadores se parten la cara intentando alcanzar una «X» colgada de unos cables sobre el cuadrilátero. El vigente campeón de la TNA, Samoa Joe, nos demostró ser un experto en videojuegos y narró como él y sus compañeros asesoraron a **Midway L.A.** para crear un juego de *wrestling* mucho más jugable y accesible que los que ya existen en el mercado, elaborando la librería de movimientos desde cero.

NBA BALLERS CHOSEN ONE

PS3

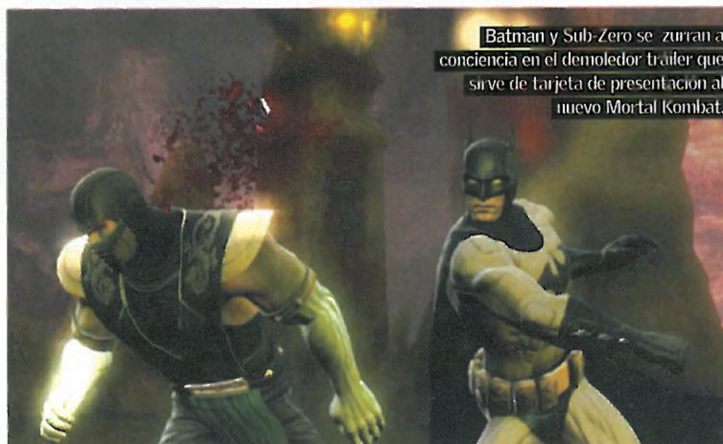
ESPECTÁCULO Y CHULERÍA BAJO EL ARO

Más de 80 estrellas de la NBA componen el reparto de esta nueva edición de la franquicia *NBA Ballers*, que debuta en **PS3** para brindarnos piques y mates imposibles en la tradición del mítico *NBA Jam*. Elige tu jugador favorito y «chulea» a usuarios de todo el mundo a través de la conexión On-line (que también te servirá para descargarte nuevos jugadores y equipamiento).

La oferta es apabullante: partidos 1 contra 1, 2 contra 2 e incluso tres jugadores simultáneos enfrentados entre sí para anotar de la forma más espectacular posible. Entre las novedades, destacan los combos *Act-A-Fool* en los que podrás humillar a tu rival, usando su espalda como trampolín, por ejemplo.







Batman y Sub-Zero se zurran a conciencia en el demoledor tráiler que sirve de tarjeta de presentación al nuevo Mortal Kombat.

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

PS3

... Y LLEGÓ ED BOON, Y NOS DEJÓ DE PIEDRA

Midway reservaba el plato fuerte para el final. El vídeo que mostraron fue breve, pero impactante. Dos personajes, dos iconos enfrentándose por primera vez y de forma salvaje: *Batman* y *Sub-Zero*, dos de las estrellas del nuevo y sorprendente ***Mortal Kombat Vs. DC Universe*** que prepara **Midway Amusement Games**, con Ed Boon a la cabeza.

Hasta la próxima feria **E3** no se hará pública más información e imágenes del juego, pero pudimos sonsacarle algunos detalles al propio Boon en el transcurso de la fiesta posterior. De momento, sólo se ha confirmado la aparición de *Scorpion* y *Sub-Zero* por parte del universo *MK* y *Superman* y *Batman* de la factoría **DC**, pero Boon nos confirmó que el elenco de luchadores se repartirá al 50% entre las dos franquicias, con escenarios de ambos universos. Tal y como temíamos, no habrá *Fatalities*, tanto por la reticencia de **DC** a que destripen a sus hijos como por la invulnerabilidad de *Superman*. Sí habrá magias demoledoras y escenarios multinivel donde ejecutar los *Freefall Kombat* y el *Klose Kombat*, que explotará al máximo los sobrecogedores gráficos del juego.

¿Imaginabas un combate entre Superman y Scorpion?

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades





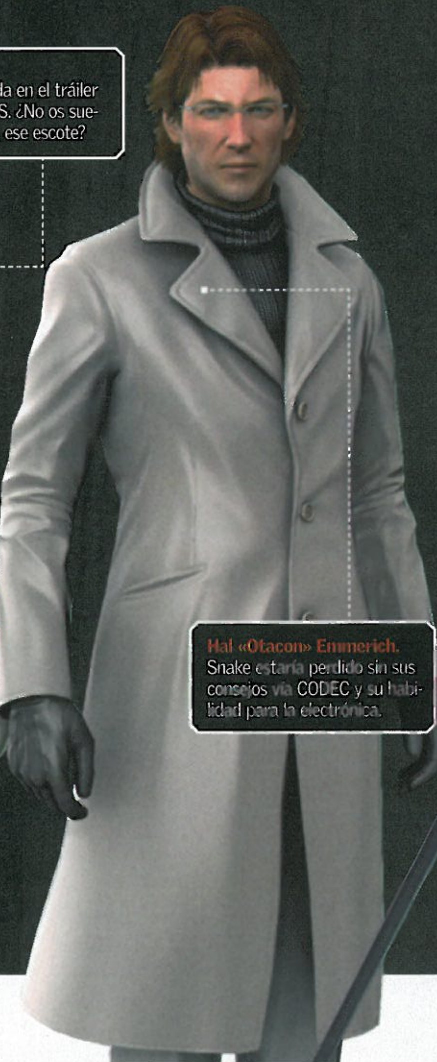
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

50 Gigas de pura magia

EN LOS 16 AÑOS que llevo escribiendo sobre videojuegos, jamás me he visto en un aprieto semejante. ¿Cómo hablar de las incontestables virtudes de ***MGS4: Guns Of The Patriots*** sin destruir su magia, sin traicionar las mil sorpresas y giros que depara su extraordinario guión? Habría que ser un bastardo sin alma para robaros lo mejor del juego. En **Konami** lo saben bien y por eso, además de las dos páginas de prohibiciones que nos han enviado (en las que especifican todo lo que no os podemos contar), nos suplican que tratemos ***MGS4*** como una película más que como un videojuego, evitando los *spoilers* a toda costa para centrarnos en el juego en sí. Y eso vamos a hacer. Para esta *review* nos han permitido desvelaros la existencia de un segundo escenario (hay muchos más, no temáis): Sudamérica. En esta tierra, convulsionada por los enfrentamientos entre la milicia local y los *PMC* de *Liquid Snake*, Solid vuelve a demostrar su pericia para el camuflaje (bendito *Octocamo*), así como una extraordinaria habilidad para seguir rastros invisibles para el resto de los mortales, en plena jungla. En nuestro exclusivo reportaje del mes pasado ya hicimos hincapié en multitud de aspectos de ***MGS4*** (el uso de más de 70 armas de fuego desbloqueadas gracias a Drevin, el uso del *Solid Eye*, los achaques del envejecido protagonista), pero el reciente evento en París, donde pudimos acabarnos el juego por segunda vez, nos ha permitido descubrir detalles que se nos pasaron por alto la primera



Big Mama. Fue presentada en el tráiler del último TGS. ¿No os suenan esos ojos, ese escote?



Hal «Otacon» Emmerich. Snake estaría perdido sin sus consejos vía CODEC y su habilidad para la electrónica.



Raiden. Ya no es el pardillo del MGS2. Lo demostrará con creces, katana en mano...



Solid Snake. Pese a su envejecimiento prematuro, Snake sigue sin tener rival en el campo de batalla.







Una casita en el campo. El nivel de Sudamérica, el único (junto a Oriente Medio) del que nos permiten hablar, incluye el asalto a una villa en el campo en el que podrás poner en práctica todo lo aprendido en el cuartel soviético de MGS3: ya sabes, ojito con abrir las puertas y mucho sigilo ante todo. O, si lo prefieres, entra a plomo y fuego.

PS3



GÉNERO **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SIN CONFIRMAR**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
konami.jp/konami_pro/english/index.html
18+

¿Cómo hablar de las virtudes de MGS4 sin traicionar los giros que depara su extraordinario guión?

vez. Como por ejemplo, la complicidad que mantienen Snake y la milicia local, cuando estos descubren en Solid a un aliado. Si liquidas a todos los *PMC* de una zona, los milicianos gritarán de júbilo y podrás intercambiar munición y armas con ellos. Estos pequeños detalles «made in Kojima» se multiplican en el juego y no dejan de sorprenderte, aunque te hayas terminado la aventura cinco veces. Ante mis ojos tengo dos libretas repletas de apuntes, detalles y secretos que fui descubriendo, pero será mejor que lo averigües todo por ti mismo. Sólo te puedo decir que la aventura crepuscular de Solid Snake ha superado con creces todas mis expectativas, te lo aseguro.

Es el capítulo más largo de toda la saga y de lejos el más notable a nivel visual, depurando aún más su

la alternativa



MGS3 SUBSISTENCE. Otra obra maestra que pulverizó los límites de PS2.

Naomi Hunter. Personaje secundario en MGS, aquí cobrará un protagonismo determinante en la trama.

Roy Campbell. Será quien saque, una vez más, a Snake de su retiro... para enfrentarle con Liquid.

Meryl Silverburgh. Líder de la nueva FOX Hound (Rat Patrol). MGS4 cambiará su vida para siempre.



Explora a fondo cada escenario: un simple cable puede llevarte a zonas, en teoría, inalcanzables.



METAL GEAR MK II. Aunque a primera vista ejerce de contrapunto cómico y mera comparsa de Solid Snake, MG MK II puede ser una herramienta bastante útil para explorar zonas infestadas de enemigos gracias a su camuflaje óptico. Incluso puede neutralizar a los PMC mediante una descarga eléctrica. Mucho ojo con usarlo demasiado o agotarás todas sus baterías.



legendaria mecánica de infiltración, ofreciendo segmentos dedicados a la acción pura y dura, e incluso incorporando un nivel homenaje al cine de espías de los años 60/70. La exploración de los escenarios (que ofrecen multitud de rutas) también juega una baza esencial en el desarrollo de la aventura, aunque sin alcanzar el grado de *MGS3*, y no por desidia de **Kojima Productions**, sino por la propia naturaleza del juego. En el último *MGS* para PS2, *Big Boss* se encontraba perdido en una jungla inhóspita, sin más ayuda que sus dotes para la supervivencia. En ***MGS4*** contamos con un mapa que marca en todo momento dónde está el siguiente objetivo. Resulta tentador avanzar directamente hacia allí, pero es más recomendable tomarse las cosas con calma y explorar a fondo cada callejón, ruina y porción de jungla, en busca de *items* y armamento. Los necesitarás para enfrentarte a los cuatro componentes de la unidad *The Beauty & The Beast*, un póquer de *final bosses* que, como el resto del juego, suponen un guiño a los anteriores *Metal Gear Solid*.

Las referencias, bromas y guiños hacia los anteriores MGS son constantes

MGS4: el paraíso del mitómano

Las referencias a los anteriores capítulos son constantes en una trama que cierra sin fisuras todos los frentes abiertos en *MGS2* y *MGS3*. Aunque cualquier usuario de **PS3** quedaría maravillado con ***MGS4***, serán los *fans* de la saga quienes más disfrutarán al reencontrarse con rostros conocidos, con cada broma y referencia introducida por Kojima. Y, creedme, éstas son constantes. En cada pausa del evento de París, los componen-



PACK Y EDICIÓN COLECCIONISTA. En el transcurso del reciente PlayStation Day, en Londres, se desveló que el 12 de junio se pondrá a la venta en Europa un pack de PS3 (el modelo de 40 GB) + MGS4 por 439,99 €. Ese mismo día estará disponible una Edición Limitada de MGS4 para coleccionistas, que incluirá un CD con la BSO, una figura de Solid Snake de 6" y un Blu-ray exclusivo con dos documentales rodados en HD con entrevistas a Kojima y su equipo. Su precio: 99,95 €. Si te interesa, corre a reservarlo, ¡sólo se distribuirán 25.000 unidades en Europa!



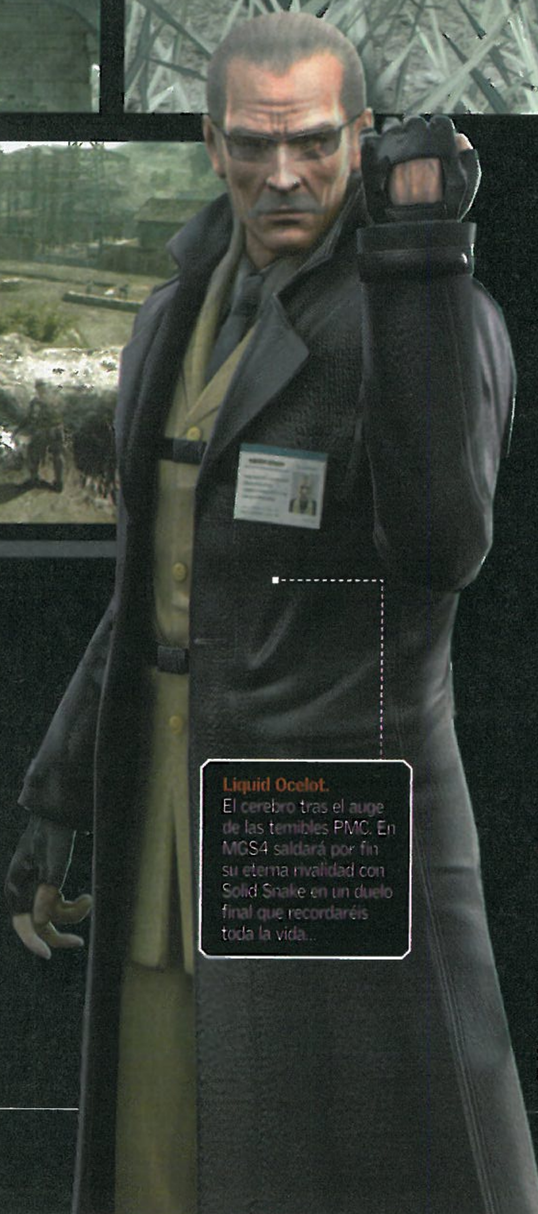






Tú decides si tomar partido en el enfrentamiento entre los milicianos y las PMC.





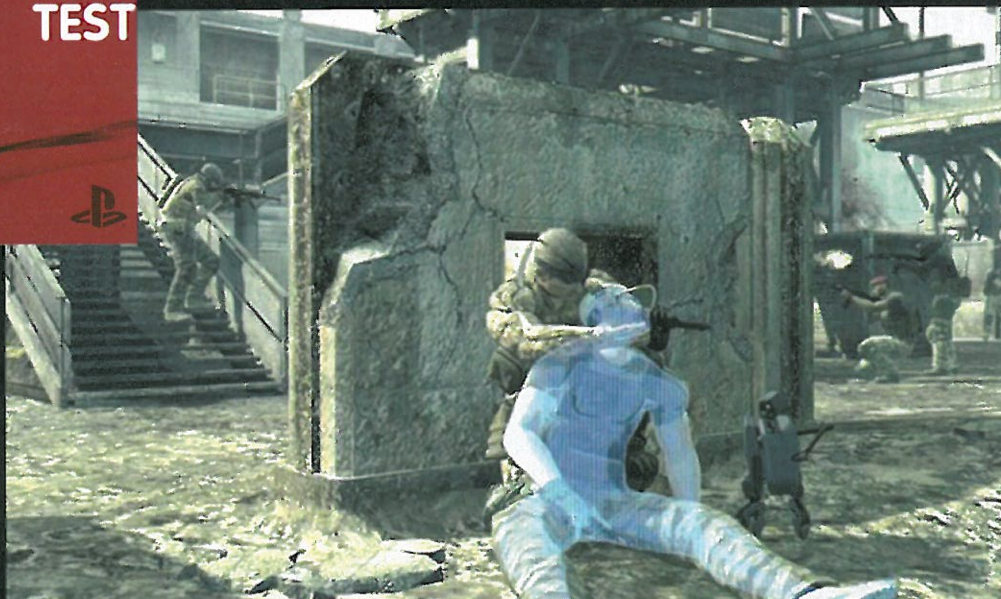
Liquid Ocelot. El cerebro tras el auge de las temibles PMC. En MGS4 saldará por fin su eterna rivalidad con Solid Snake en un duelo final que recordaréis toda la vida...

tes de las diferentes revistas (rivales profesionales, amigos en la vida real) nos reíamos juntos recordando las situaciones vividas unos minutos antes, impresionados todavía por el sobrecogedor modelado facial de los personajes (especialmente las chicas), la calidad del guión y la libertad de acción que ofrece el juego. Tal y como prometió Kojima, cada jugador vivirá una experiencia distinta con ***MGS4***, pero todos ellos tendrán una cosa en común: tardarán años en olvidar la aventura final de *Snake*. El conjunto (mecánica apasionante, guión magistral, entornos apabullantes...) es tan grandioso que incluso





ACUARTELADOS EN PARÍS. Del 22 al 24 de abril tuvo lugar en París la presentación europea de MGS4: Guns Of The Patriots. Como ya sucedió en el evento de Nasu, los asistentes pudimos probar a nuestro antojo el juego, de principio a fin, bajo la atenta mirada de Hideo Kojima y su equipo, en maratonianas sesiones que se alargaron hasta las 2 de la madrugada. Desde aquí, queremos dar las gracias a Mónica Corbella y Borja de Altolaguirre, de Konami España, por su apoyo y todas las facilidades que nos brindaron para hacer nuestro trabajo.



Y DE REGALO: MGS ON-LINE. Por si no fuera bastante con la aventura central, Konami te brinda la ocasión de revivir la misma mecánica de MGS en apasionantes enfrentamientos On-line. El próximo mes ahondaremos, a conciencia, en todas sus modalidades de juego...









KOJIMA Y SUS VIRALES. Aunque mi obligación es hablar de su existencia, os suplico de corazón que ignoréis el último vídeo lanzado en Internet por Kojima Productions. Creedme, me lo agradeceréis.

▸llegamos a perdonarle algunas texturas chirriantes y la ausencia del prometido doblaje en castellano. En este caso, entiendo el enfado de muchos usuarios, pero sería un crimen perderse ***MGS4***. Más aún si, como Kojima ha garantizado, supone el adiós definitivo de Snake. Rendido completamente a ***Guns Of The Patriots***, mi única duda era si otorgarle más nota que a *MGS3*. A primera vista, sería lo más lógico, pero teniendo en cuenta que estamos ante el inicio del ciclo vital de **PS3**, y que todavía nos queda por delante casi una década de lanzamientos, habría sido una exageración alcanzar o superar el 9,7 que cosechó *MGS3* (un juego que explotó **PS2** al 110%). Además, aunque Kojima siga afirmando que es el final de la saga, la entrevista que le hicimos nos hace sospechar que *Big Boss* aún puede dar mucho juego. Pero ya habrá tiempo de pensar en ello... ahora toca encender la PS3 y disfrutar de 50 Gigas de magia. ◂◂

Drevin. Este traficante de armas será nuestra hada madrina: gracias a él podrás comprar munición y desbloquear armamento.



Un guión magistral que cierra todos los interrogantes de anteriores MGS. Los gráficos, la mecánica, los toques Kojima... y niveles que os dejarán boquiabiertos.



Las prohibiciones de Konami para desvelar algunos detalles e items que no afectan a la trama y que son realmente gloriosos. La ausencia de doblaje en castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
¿Por dónde empezar? Los escenarios, las animaciones, los rostros, los GEKKOs... en fin, todo.	No hay voces en castellano, pero la V.O. y la música son espléndidas. Y todo en impecable 5.1.	CQC depurados, mejor sistema de disparo, Octocamo... y el sistema de cámara de MGS3 Subs.	El más extenso de los MGS. Me lo he acabado dos veces y no puedo esperar a repetir la experiencia.	El Starter Pack de MGSO te proporcionará piques ilimitados contra usuarios de todo el mundo.	Usa el Dual Shock 3, además de explotar a conciencia el Cell. Y no nos permiten deciros más...	Si no tienes una PlayStation 3, MGS4 es la razón absoluta para ir corriendo a comprártela.
9,5	9,2	9,7	9,4	9,3	9,5	9,6

Entrevista

HIDEO KOJIMA

HEAD DE KOJIMA PRODUCTIONS

«Hay mucho que contar antes de MGS»



Los anteriores *MGS* hablaban de la herencia genética, del uso de la información como fuente de poder. ¿Cuál es el mensaje de *MGS4*?
En el caso de *MGS4* no se ha buscado un tema principal, sino que existen muchos sentimientos y mensajes que tratan de crear una experiencia inmaterial dentro de cada jugador. Estoy seguro de que los usuarios vivirán muchos momentos del juego de una manera totalmente diferente de unos a otros.

¿Por qué finalizar una saga con tanto éxito y prestigio como *MGS*? No baraja la posibilidad, en un futuro, de contar más sobre la vida de *Big Boss*, por ejemplo, durante la década de los 70 y 80?
¡Sin duda es una idea genial! Por supuesto que no podemos desvelar el final de *MGS4* a todos vuestros lectores, pero cuando terminen el juego se darán cuenta de que existe mucho más que contar «antes» de *MGS*. Además, creo que el viejo Snake ya no está para muchos trotes, ¿no?

¿Tienen planteado ofrecer algún tipo de contenido descargable para *MGS4*, al margen del contenido adicional de *MGSO*?
Sin duda, el incluir *MGSO* dentro de *MGS4* da muchas pistas sobre lo que comentas. Conforme vaya pasando el tiempo, los usuarios tendrán la posibilidad de descargar nuevos mapas y elementos para el juego On-line. En cuanto a *MGS4*, existirán contenidos descargables tales como armas, *items* y extras muy especiales. A los seguidores de la saga les van a encantar ciertas cosas que estamos preparando, pero ¡queremos que sea una sorpresa!



GTA IV

Take me down to Liberty City

PS3



GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.rockstargames.com/IV/
18+

la alternativa



GRAND THEFT AUTO IV. Lo sentimos, no hay nada como GTA IV en PS3. No hay nada como GTA IV en ninguna consola.

DONDE EL asfalto es duro y las chicas bonitas... a veces. Si el *Paradise City* de los *Guns N'Roses* es un lugar idílico del *rock* y todo un hito, *Liberty City* (esta *Liberty City*) lo es del videojuego. Y no por su belleza (aunque esta nueva encarnación llega a ser abrumadoramente preciosista), sino más bien por todo lo oscuro y brutal que ofrece para el jugador fiel a *GTA*. En términos de jugabilidad, pero también a un nivel emocional.

GTA IV es, en muchos aspectos, un movimiento de **Rockstar** hacia el realismo. Lo que no quiere decir que los creadores de la serie hayan descartado el humor negro mordaz y la parodia casi de caricatura que le ha caracterizado tradicionalmente. Pero atrás queda, por ejemplo, la acumulación compulsiva y abrumadora de opciones, posibles acciones, secretos, posibilidades de personalización...

Refinamiento realista

Aunque en *GTA IV* no sean precisamente pocas las posibilidades y las libertades (¡ni mucho menos!), se trata en cierto modo de un ejercicio de sincretismo y depuración de la fórmula *Grand Theft Auto*.

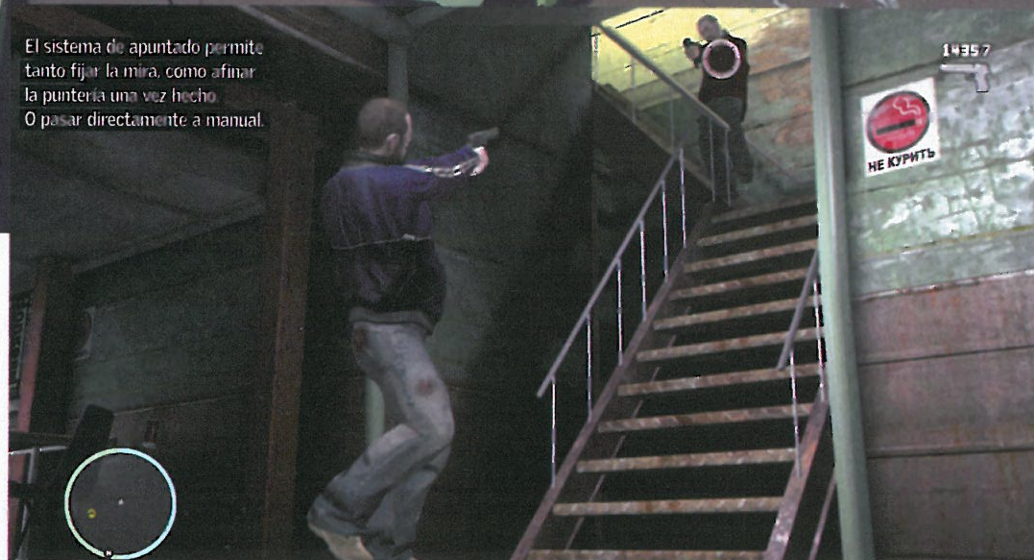
Realismo, o más bien simulación, es la palabra con la que podríamos definir cada avance que **Rockstar** ha planteado. Desde el mismo escenario, hasta su interacción con él y los habitantes que lo pueblan.

La vuelta a *Liberty City* de la serie presenta probablemente la ciudad (de exploración libre, por supuesto) más viva que hayamos presenciado hasta ahora en la historia del videojuego. Es algo que más que percibirse conscientemente, se siente: sus habitantes, de una diversidad que parece no tener fin, hacen su vida, ajenos a nuestras acciones (hasta que les pasamos por encima con un coche), al ritmo de sus propias motivaciones y rutinas diarias. Hay accidentes, hay detenciones, gente leyendo el periódico, sacando dinero de cajeros automáticos, comprando comida... Viviendo, en definitiva, o simulando maravillosamente que viven.

Estéticamente, la ciudad es impresionante: sus colores, su arquitectura bien diferenciada dependiendo del barrio, sus luces, sus pequeños detalles, sus recreaciones de lugares reconocibles de la auténtica Nueva York en que se inspira... Y luego está, claro, el tamaño, enorme, y todos sus niveles: azoteas, edificios a los que encaramarse, túneles de metro que


Pueden cogerse objetos pequeños y lanzarlos. Y granadas durante la conducción, claro.





El sistema de apuntado permite tanto fijar la mira, como afinar la puntería una vez hecho. O pasar directamente a manual.

GTA IV tiene el mejor guión y el mejor personaje de toda la serie

recorrer (con estaciones fantasma repletas de vagabundos incluidos), sus líneas de ferrocarril, sus locales de entretenimiento...

Liberty City respira vida. Algo a lo que ayuda, sin duda, el cuidado puesto en recrear físicas realistas, especialmente en el comportamiento de los personajes. Así, gracias a un empleo ejemplar de un motor como *Euphoria*, estos se mueven de forma muy humana: desde la manera en que son vapuleados al ser atropellados o arrastrados al quedar enganchados en un coche, a cómo reaccionan ante un choque o un simple empujón. Uno de los efectos estrella y más impactantes es la fragilidad de sus cuerpos al atravesar el parabrisas en los accidentes más brutales.

En el apartado gráfico hay algunas pegas que poner, pues hay bastante presencia de *aliasing*, algo de *popping* eventual y la forma en que se dibujan los fondos a veces es un tanto brusca. Pero, claro, el horizonte ›







Mi Niko Bellic particular es un yonqui del viaje en taxi...











Fuera de lo común. Muchos logros de GTA IV son más sutiles que la simple implementación de un sistema de búsqueda o apuntado. Por ejemplo, la primera vez que controlamos a un Niko Bellic borracho, nos quedamos estupefactos: consigue realmente transmitir la sensación de descontrol físico de una intoxicación etílica, más allá de que la pantalla se mueva. Y así podemos encontrar muchos ejemplos que hay que ver.


Las animaciones al robar un coche dependen del arma que portemos en cada momento.


Algunos vehículos pueden controlarse con el Sixaxis, aunque no es la mejor opción...

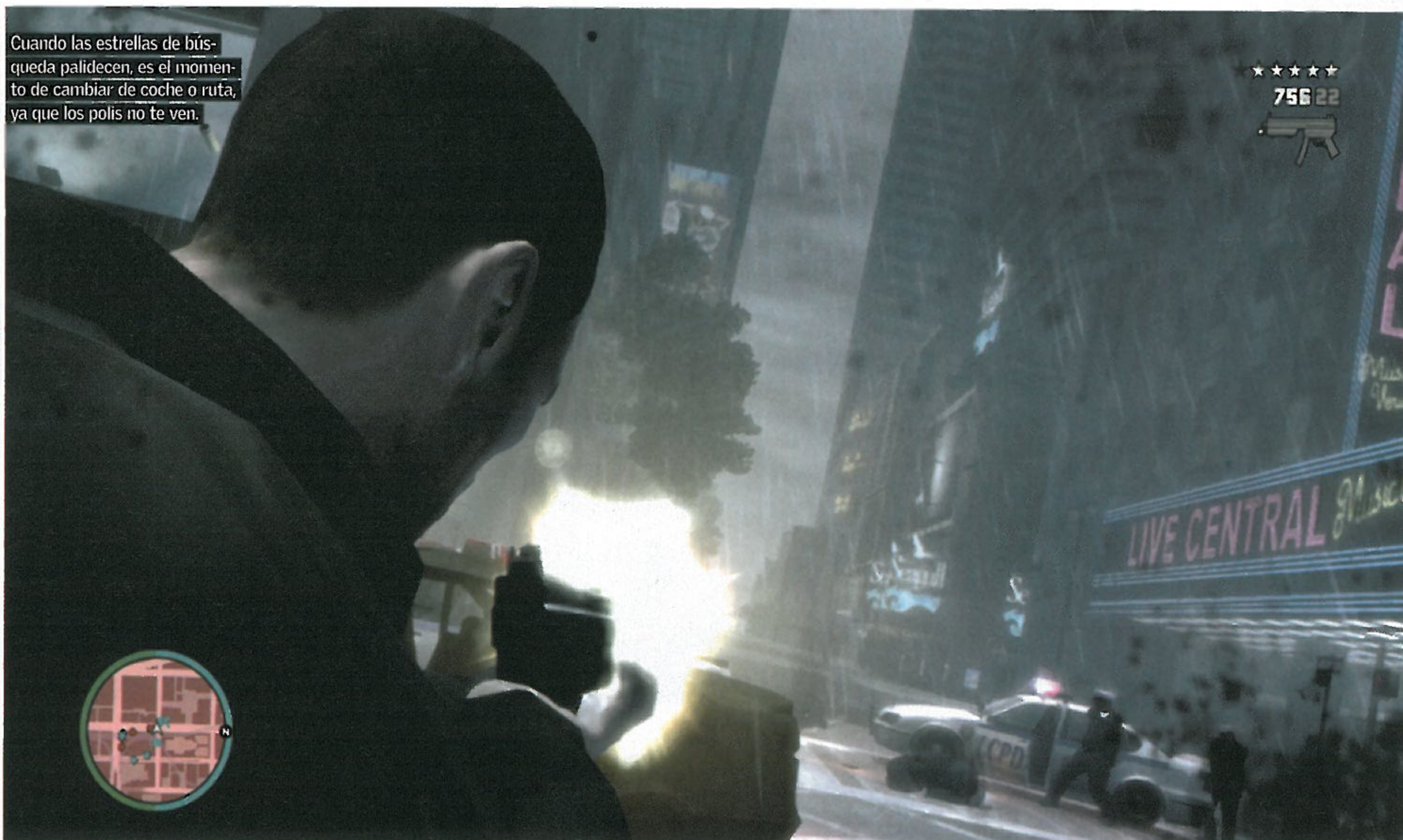
permanece ahí siempre, hasta donde alcanza la vista. Y toda la ciudad, con sus elementos al completo, está presente constantemente: algunos problemas son inevitables ante tamaña ambición representativa. Sólo el futuro nos dirá si la actual generación de consolas puede representar lo que dibuja ***GTA IV*** con ese puntito de perfección que le falta. A nosotros, sinceramente, nos trae un poco sin cuidado.

Interacción y narración

La simulación va más allá de la escenografía, claro. La relación de Niko Bellic con el entorno es sustancial, pero sutilmente diferente a la de cualquier protagonista de *GTA* anterior. La diferencia más obvia es el uso constante del teléfono móvil, que sirve de vehículo para generar una relación con los personajes secundarios más allá de la simple interacción durante las misiones y las secuencias animadas.

En cualquier momento, Niko puede llamar a un personaje que ya tenga en su agenda, o éste llamarle a él. Las opciones son varias: desde simples conversaciones sobre la vida y la ciudad, a citas para salir de copas, jugar a los dardos, bolos, etc. Esto, por un lado, tiene una consecuencia directa en el *gameplay*: cuidando las relaciones obtendremos ventajas como provisión de armas a buen precio a domicilio, compinches para misiones o taxis gratis. Pero también enriquece enormemente la percepción que el jugador tiene tanto de *Liberty City* como de Niko Bellic y el descenso a los infiernos tras su llegada a la gran ciudad de las (malas) oportunidades.

Y ésta es una de las principales novedades de ***GTA IV***: la riqueza de la historia, de sus escenas, de sus diálogos... de, en definitiva, el que es seguramente el mejor guión de un juego de la serie hasta la fecha. Niko Bellic es el personaje mejor definido de toda la saga, mientras que los secundarios que le acompañan van aportando capas, ya sean meramente cómicas o argumentales, para ofrecer la visión vital que el juego pretende mostrar: un personaje perseguido por un pasado que parece no tener más remedio que revivir, y que está atrapado en un falso sueño de superación y redención. Lo que esto provoca en este redactor es algo casi inédito en mi experiencia como jugador de ***GTA***: la necesidad de jugar una



Cuando las estrellas de búsqueda palidecen, es el momento de cambiar de coche o ruta, ya que los polis no te ven.









Detallismo. No sólo la ciudad es apabullante gráficamente. Existen decenas de locales a los que poder acudir por puro ocio, clubes de comedia con actuaciones de artistas reales, canales de televisión y emisoras de radio con programación descacharrante, y toda una red de Internet ficticia.

misión tras otra por el puro interés de saber qué va ocurrir, a dónde me va a llevar la historia y qué voy a ver en cada secuencia. Otros jugadores conocidos sufren de lo contrario por la habitual dispersión ante la libertad de acción que ofrece el *sandbox*. Pero conectar con Niko y su historia es vivir ***GTA IV*** en toda su intensidad, con su caos y apocalipsis de violencia urbana inevitables y/o buscados aquí y allá. Teniendo que coger taxis para moverte por la ciudad con el fin de que las transiciones entre misiones y secuencias sean más cortas. Si esto no es señal de la importancia que **Rockstar** ha querido dar a la historia con ***GTA IV***, no sé qué más puede serlo. Pero, en realidad, el jugador es el último en decidir: ¿se deja llevar por la libertad de acción, o prefiere verse arrastrado por una historia que

Ningún aficionado a la serie, al género negro, al humor puñetero y a la acción debería sentirse defraudado

devorar? ¿O ambas, dependiendo del momento?

Hay muchos más aspectos que descubrir y que matizan el nuevo rumbo de *GTA*: desde el sistema de apuntado (versátil, refinado) y cobertura (útil, necesario, pero algo confuso a veces), el nuevo sistema de búsqueda (genial en su concepción, controvertido en la ejecución al facilitar tal vez demasiado la huida en niveles bajos) o los cambios en la conducción (fruto de la nueva física, una conducción más *cartoon*). El resumen es que ***GTA IV*** creará, también, un antes y un después.








» **Enganchados.** Aquí, ejemplos del desenfreno que provoca GTA multijugador.





COMPARTIR LIBERTY CITY

La guinda al mejor GTA... un gran multijugador

MERECE LA PENA echar un vistazo aparte al estupendísimo modo multijugador que **Rockstar** ha creado para ***GTA IV***. Si el modo Historia es un conjunto a veces contradictorio entre libertad de acción y pulso narrativo, el multijugador ofrece toda la libertad de salvajismo urbano típico de la serie para ser compartido. El paso que todos queríamos ver, disponer de toda la ciudad para hacer el animal con y contra amigos, ya está aquí.

De los 15 modos multijugador, el más obvio es el Libre, donde hasta 16 jugadores tienen la ciudad a sus pies, sin ningún objetivo concreto. Una extensión pura de la libertad que ofrece la serie en su modo habitual. Pero a partir de aquí, el multijugador se sazona con modalidades caracterizadas por objetivos muy concretos. Desde los típicos del *Deathmatch* o la captura de territorios (más interesante aquí al desarrollarse en enormes extensiones, donde es necesario usar vehículos para moverse con eficacia), a los mucho más interesantes Encargo de la Mafia, Robo de Coches, o Polis y Ladrones. En el primero, los jugadores (en solitario o por equipos) reciben encargos por teléfono (robos, asesinatos, etc.) que deben cumplir antes que sus competidores para acumular más dinero, lo único que mide quien gana cada partida. Robo de Coches es similar, pero limitado al delito que da nombre a la serie; y Polis y Ladrones, nuestro favorito, enfrenta a un equipo que debe huir de la ciudad en un medio de transporte marcado en el mapa, contra otro de perseguidores que no saben a dónde se dirigen aquellos, pero sí dónde están. Sencillamente, brutal y muy adictivo.

Además, existen varios modos cooperativos en los que varios jugadores deben hacer frente común contra la IA en diferentes escenarios: un asalto a un edificio en construcción, a un carguero en el puerto o la misión de sacar a su líder de una zona caliente ponen a prueba la táctica del grupo. No es que sean muy rejugables, pero sí visitables.

Las partidas igualadas hacen aumentar el rango del usuario en base al dinero conseguido, y estos pueden personalizar varios aspectos de cada una: tráfico, presencia policial, clima... «

evaluación


Todo. La historia, el guión, Niko, la acción, el sistema de apuntado, el multijugador, la ciudad, la profundidad, la variedad, la libertad, los varios finales, la ambición...


Gráficamente puede ser cuestionado. Aliasing, popping, alguna textura feúcha. El sistema de cobertura a veces resulta torpe. Los polis o enemigos, algo tontos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Pese a los fallos, el aspecto visual es apabullante: luces, colores, cantidad de elementos...	Agradecemos la versión original subtitulada: perder esos acentos hubiera sido un crimen.	Tendencia a la distracción, misiones algo simples, pero es una experiencia tan especial...	Muchas decenas de horas, especialmente si se tiene pasión por el caos urbano arbitrario.	Sorprendente y adictivo, el On-line de GTA IV es toda una sorpresa, con grandes y valientes modos.	No se nos ocurre ningún título que pueda poner tan al límite la PS3: gráficos, elementos...	Hay que jugar a GTA IV porque es especial y, además, marca muchas pautas para el futuro.
9,4	9,5	9,6	9,7	9,8	9,8	9,8



3+
www.pegi.info

eu.playstation.com



TAN FÁCIL QUE HASTA TU PADRE PODRÁ JUGAR.
TAN BUENO QUE NO LO QUERRÁS SOLTAR.

EVERYBODY'S GOLF 2







PSP

TEST



Como la Alicia de Lewis Carroll, Travis podrá pasar de un mundo a otro tocando la superficie de los espejos que encuentre.





SILENT HILL ORIGINS

Atrapado por su pasado



GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **48 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
silenthillorigins.com
18

LA MÁS QUE POSIBLE despedida de *Silent Hill* en **PS2** no ha alcanzado las cotas de calidad que la serie había mostrado hasta la fecha. Desde *Silent Hill 2*, la primera entrega, ha ido decayendo hasta tocar «suelo» con la conversión de la precuela que nos ocupa ahora: ***Silent Hill Origins***. Con estas palabras no quiero decir que la tercera y cuarta edición no fueran de mi agrado. Al contrario, consiguieron instalar la intranquilidad en mi corazón siguiendo la estela de sus predecesores. ***Silent Hill Origins*** también se ha mantenido fiel y, a pesar de que se hace corto, sí sabe dejar ese poso de desasosiego en el jugador.

La ambientación es increíble, con la decepción de que el motor gráfico que nos deslumbró en **PSP** se ha quedado deslucido en **PlayStation 2**, incluso por debajo de anteriores versiones. Es una pena, porque la serie siempre ha ido mejorando con el paso del tiempo. La banda sonora vuelve a jugar un papel importante en la atmósfera siniestra de *Silent Hill*. Akira Yamaoka deja su sello con sus melancólicas guitarras y la preciosa voz de Mary Elizabeth McGlynn junto con la de Joe Romersa, dos colaboradores habituales de la franquicia. Sin embargo, exceptuando aquella brillante *You are not here* de ***SH3***, ningún *Silent Hill* (esta precuela tampoco) ha sido capaz de acercarse al mítico *Theme Of Laura* de la segunda parte.

Por lo demás, y en lo que respecta a esta versión de **PlayStation 2**, no se ha producido ningún cambio en cuanto al original. El juego nos pone en la piel de Travis Grady, un personaje que a través de *flashbacks* rememora su desgraciada infancia y que nos contará cómo se inició la saga.

Hay *puzzles* ingeniosos, como el de una especie de cubo de *Rubik* en la parte final del juego. Los combates son los más dinámicos de toda la franquicia, pero está claro que nunca han sido su fuerte y, seguramente, nunca lo serán. Son una seña de identidad de lo que sucede en esta población maldita. Lo que sí resulta bastante reseñable son determinados monstruos como El Carnicero, primo hermano de Cabeza Pirámide, y el diseño de algunos escenarios. En especial en el teatro, una de las zonas más bellas de todo el mapeado. Hasta sus habitantes oscuros se desmarcan del resto, pues parecen niños y van como por raíles pegados al techo.

A pesar de las críticas vertidas en este análisis, recomiendo encarecidamente el videojuego a todos aquellos que hayan seguido la serie.

Silent Hill Origins, para continuar la tradición, tiene tres finales diferentes y jugosos extras.

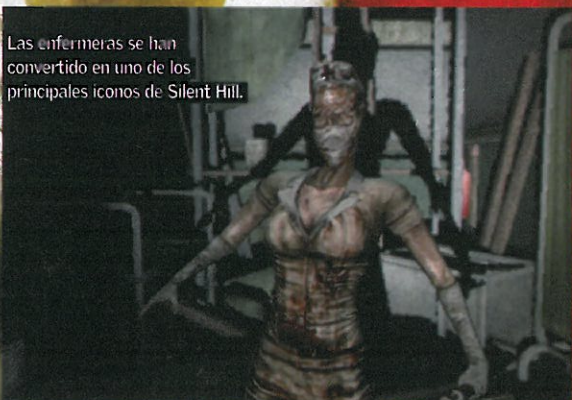
la alternativa



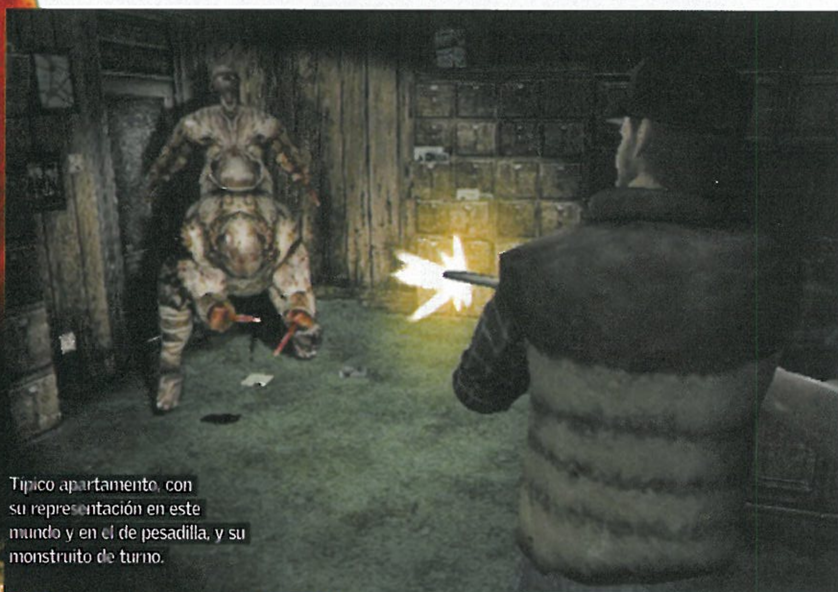
SILENT HILL COLLECTION. Una colección imprescindible para los amantes del terror y la niebla.

» ¡Déjame arder! Travis rescata a Alessa de la casa en llamas, y su cuerpo calcinado se mece en los brazos del camionero. Una de las escenas más escalofriantes del juego.





Las enfermeras se han convertido en uno de los principales iconos de Silent Hill.



Típico apartamento, con su representación en este mundo y en el de pesadilla, y su monstruito de turno.





CARNAVAL DE CRIATURAS. Climax se ha esforzado a la hora de diseñar la fauna de monstruos que pueblan Silent Hill. Siguiendo la estética de las enfermeras y los «bichos» de Silent Hill 3, con una piel de color enfermizo y rizando el rizo en lo grotesco, nos reencontraremos con las citadas enfermeras, seres gigantes o muñecos que parecen «angelotes» de Murillo.

evaluación



Es un Silent Hill de pura raza. Los truculentos sucesos que esconde la memoria de Travis hacen que el juego merezca la pena, con una banda sonora a la altura.



El paso de PSP a PlayStation 2 no le ha sentado muy bien al juego. Además de no ofrecer novedades, gráficamente se esperaba mucho más en PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Lo que nos dejó privados en PSP, aquí nos ha dejado un poco fríos con sus texturas pixeladas.	La banda sonora de Yamaoka se cierne sobre el juego como la niebla. Sin ella, no sería igual.	La adaptación al DualShock 2 no aporta mejoras, aunque la aventura ofrece puzzles, miedo y acción.	Los tres finales (extraterrestres incluidos) hacen que sea interesante darse otra vuelta.	Si has seguido la saga desde el principio, te va a encantar. Si es tu «primera vez», te va a asustar.
8,5	9,2	8,8	8,8	8,7

Todo el juego se desarrolla bajo una perspectiva aérea que puedes ajustar en el nivel de zoom.





PS3



GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **2K GAMES**
DESARROLLADOR **FIRAXIS**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (700 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
civilizationrevolution.com
12+

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

La clase de historia más divertida

ESTÁ CLARO QUE el género de la estrategia por turnos (en su versión de gestión y desarrollo, no me refiero a *Final Fantasy Tactics* y similares) nunca ha contado con una gran presencia en las consolas, y es que parece que la filosofía de juego de estos sistemas no se adapta demasiado bien al desarrollo pausado y estratégico de este tipo de títulos. Una pena, pues en este género (sobre todo en PC) puedes encontrar algunas de las experiencias más interesantes, completas y adictivas de la historia de los videojuegos. Pero **Take 2** se ha propuesto acabar con esta situación y ha encargado esta complicada misión a la persona más indicada sobre la faz de la Tierra: Sid Meier, el creador de la saga que nos ocupa y uno de los grandes gurús del género.

Por si no conoces de qué va esto de *Civilization* (cosa bastante posible, ya que su último capítulo aparecido en consola data del año 1996), a grandes rasgos, decirte que el objetivo del juego se basa en llevar a una civilización desde los albores de la misma hasta la era espacial.

Los fundamentos de la saga

Comenzarás la partida con sólo una unidad de colonos, con la que deberás fundar tu primera ciudad sobre un gran mapa dividido en cuadrículas, lleno de fértiles valles donde cultivar, mares donde pescar, montañas de las que extraer mineral, etc. Al mismo tiempo, otras civilizaciones rivales irán haciendo lo mismo, todo ello mediante un sistema de turnos. Los habitantes de tu ciudad irán recolectando diversos tipos de recursos (unos reuniendo alimentos para hacer crecer la población, otros consiguiendo material para construir edificios o para invertir en investigación, etc.) Serás tú, evidentemente, el que decida cuál de estos caminos es el prioritario. A medida que vayas creando unidades (las hay de todo tipo, dependiendo de la civilización en cuestión y de la época en la que te encuentres) podrás ir explorando el mapa, lo que hará que te encuentres con otras civilizaciones y establezcas relaciones con ellas (que pueden ir desde la paz y la cooperación a la más cruenta de las guerras). Cambiar tu sistema de gobierno (del despotismo a la democracia, por ejemplo), también influirá en el desarrollo de tu pueblo. Deberás tener a la gente contenta, construir maravillas como la Gran Muralla China o el mismísimo Hollywood... La libertad que ofrece el juego es brutal. Incluso te dejará elegir cómo quieres ganar la partida: desde una aplastante victoria militar a la consecución de un gran logro científico, pasando por la acumulación de una ingente can-

Que no te asuste su complejidad: el desarrollo es divertido e intuitivo

la alternativa



BLADESTORM: T.H.Y.W. Lo único ligeramente parecido en PS3, aunque su calidad es mucho más baja en todos sus aspectos.



Un misil nuclear es el arma más destructiva del juego. Si lo usas, tu imagen entre el resto de pueblos se verá muy deteriorada.





La «Civilopedia», el compendio del saber humano, más completa que nunca.



tidad de dinero en las arcas públicas. Durante los turnos, podrás mover a tus unidades y cambiar cualquiera de los parámetros de tu civilización o de las ciudades que hayas ido creando (o conquistando, claro está).

Una revolución en toda regla

Sin embargo, todo lo dicho hasta ahora puede aplicarse a todas y cada una de las entregas de la saga. Para su debut en la nueva generación (con un capítulo exclusivo, que no verá la luz en PC), los programadores de **Firaxis** han empezado remodelando todo el apartado gráfico de forma radical. Y no es que dicho apartado sea ni mucho menos el más importante en un juego de estrategia, pero sí que servirá para llamar la atención de los más escépticos. Un universo bello y lleno de vida, unidades grandes y muy detalladas, ciudades y construcciones propias y diferentes para cada civilización, y unos personajes que aparecen y desaparecen en pantalla para ofrecer consejos o declarar la guerra, y que son un ejemplo del diseño «caricaturesco» del bueno y el malo. Sí, el sentido del humor ha sido incluido en todos los elementos del juego para hacerlo mucho más accesible al público en general. También para este público se ha pensado en un sistema de tutoriales y ayuda, encarnado en la figura de una serie de consejeros. Estos ayudarán al jugador para que sepa en todo momento lo que tiene que hacer, aunque dejan total libertad de acción.

Siguiendo con esta política de accesibilidad, el desarrollo mismo de ***Civilization Revolution*** se ha vuelto mucho más rápido y dinámico, con decenas de eventos ocurriendo cada poco tiempo (construcción de maravillas, llegada de personalidades históricas a las ciudades que reportan beneficios, encuentro con tribus bárbaras, etc.), que hacen imposible llegar al aburrimiento y el tedio que pueden causar otros títulos del género. ▸

CRONOLOGÍA. Ya son 17 años los que la saga sigue ofreciendo lo mejor de la estrategia/gestión por turnos a los jugadores de varios sistemas (entre ellos PSone, que contó con versión de Civilization II).



Civilization (1991)



Civilization II (1996)



Alpha Centauri (1999)



Civilization: Call To Power (1999)

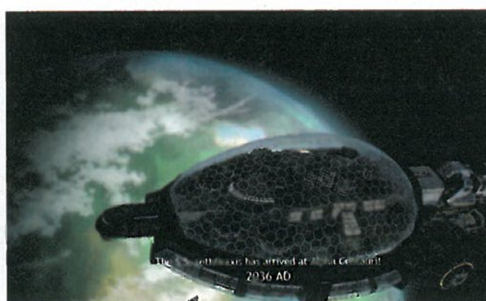


Civilization III (2001)



Civilization IV (2005)







Cada una de las civilizaciones cuenta con unas bonificaciones propias para cada una de las eras del juego.





Sid Meier, el genio.

Creador de la saga Civilization y uno de los padres del entretenimiento interactivo en general. En 1982 fundó Microprose, que abandonó en el 96 para crear su actual compañía, Firaxis. Creaciones suyas son Pirates!, Gettysburg! o Railroad Tycoon, entre otros.

LAS BASES. Para triunfar en una partida de Civilization Revolution tendrás que tener en cuenta varios apartados de vital importancia.



Envía a tus unidades para que exploren el mapa y encuentren otras civilizaciones, recursos, bárbaros...



En cada una de tus ciudades podrás elegir qué edificios o unidades desarrollas en cada momento.



Cuando encuentres otro pueblo, podrás optar entre las buenas relaciones o la guerra.



Las diferentes tecnologías te permitirán ir desbloqueando edificios, unidades, formas de gobierno...

Además, existen varias formas de jugar: una larga partida desde el comienzo, encarnando a cualquiera de las 16 civilizaciones (desde la romana a la estadounidense, pasando por la española con Isabel La Católica) o eligiendo uno de los escenarios prediseñados, que te llevarán a vivir situaciones tan dispares como la colonización de un nuevo mundo, el ataque de los Hunos o la era de la navegación. Y, por supuesto, no podía faltar la modalidad multijugador a través de la red. En esta ocasión, podrás competir o cooperar con otros tres jugadores.

Las opciones de personalización de cada partida son muy altas, a gusto de los consumidores. Si ***Civilization Revolution*** es divertido en el modo en solitario, en esta modalidad alcanza cotas épicas, pues la estrategia y la «malicia» de los participantes humanos no puede compararse con la inteligencia artificial. Está claro que este título no tiene ni tendrá nunca el tirón de un *Grand Theft Auto* o un *Pro Evolution Soccer*, pero su excelso linaje, unido a lo bien que han sabido sus programadores adaptarlo a los tiempos que corren, hacen de él una de las apuestas más interesantes, divertidas, originales y adictivas del catálogo de **PlayStation 3**. Y, además, aprenderás historia... ¿Qué más se puede pedir?

El modo On-line te permitirá competir contra otros tres jugadores

evaluación


Por fin el subgénero de la estrategia de gestión cuenta con un representante más que digno en el mundo de las consolas.


Los que han sido fans de la saga desde sus comienzos quizá vean esta entrega como demasiado simplificada en alguno de sus muchos aspectos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Nunca un título de este género mostró un aspecto tan atractivo. Brillantes y llenos de vida.	Un apartado de escasa importancia en el juego. Destaca la melodía de la secuencia de presentación.	Su desarrollo se ha adaptado de manera magistral a la forma de jugar de los usuarios de consola.	Toda la que quieras y más. Sus variados modos de juego te tendrán ocupado mucho tiempo.	Competir contra usuarios de todo el mundo es una de las experiencias más gratificantes de PS3.	Salvo el uso de los 1080p de resolución, no es un juego que exprima las capacidades de PS3.	Deja por un momento la acción y el deporte y atrévete a probar algo nuevo y diferente.
8,8	8,7	9,1	9,2	9,1	8,5	9,0

¡Me gusta dominar el mundo!

RECOMENDADO POR
muy INTERESANTE

¿Sabías que el 0.5% de la actual población mundial desciende de mí? Siempre fui un gran... conquistador.
Genghis Khan

JUNIO 2008

Guía a tu civilización desde los albores del hombre hacia la era espacial y más allá. Juega mano a mano con los más grandes líderes históricos mientras haces la guerra, diriges la diplomacia, descubres nuevas tecnologías y construyes el imperio más poderoso que el mundo haya conocido jamás.



Triplica tu fuerza combinando 3 unidades en un ejército para pulverizar a tus enemigos.



El mejor multijugador hasta la fecha! Con descargas exclusivas, rankings online y partidas clasificatorias.


Desarrollado desde cero por el legendario diseñador de juegos Sid Meier.



SID MEIER'S
CIVILIZATION REVOLUTION



www.civilizationrevolution.com




PLAYSTATION 3


XBOX 360 LIVE

NINTENDO DS

TEST





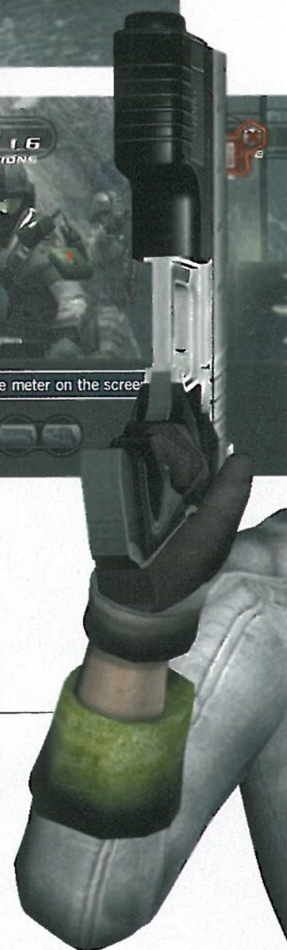

En determinados momentos tendrás que acabar con varios enemigos que te atacarán desde diferentes flancos.

PS3



GÉNERO
SHOOTER LIGHT-GUN
COMPAÑÍA
NAMCO
DESARROLLADOR
NAMCO
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
SÍ (2.500 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
89,95 €
timecrisis-4.com
16+





TIME CRISIS 4

Una auténtica coin-op en tu casa

COMO AUTÉNTICO fanático de los salones recreativos de toda la vida, no puedo dejar de lamentar su progresiva extinción en las calles; con ellos, muchos géneros para consola también han ido desapareciendo. Los *beat'em-up* no viven sus mejores momentos, ahora más que nunca se rechazan los *arcades* simples y directos (aunque hay excepciones como *The Club*) y los *shooter* «de pistola» llevan años sin pasar por nuestras consolas. Menos mal que **Namco** siempre tiene en cuenta a los *fans* de los salones y sigue saciando nuestra sed de *arcade* con sagas como *Tekken* y, en esta ocasión, *Time Crisis*.

El *Time Crisis 4* original llegó a los salones recreativos en 2006, mal momento para una conversión más o menos rápida: **PlayStation 3** aún no había llegado al mercado y el *hardware* de **PS2** no era suficientemente potente para el juego, que en su versión original funcionaba bajo el *System Super 256*. Y también estaba el problema de las pantallas LCD y plasma, que no funcionaban correctamente con los sistemas *light-gun* de toda la vida...

Dos años ha empleado **Namco** en realizar una conversión fidedigna, incluir todo tipo de extras y crear un sistema de detección de la pistola que funciona con precisión en cualquier tipo de televisor, pantalla o proyector.

Más que una simple conversión

El modo principal de *Time Crisis 4* sigue siendo el *arcade*; de mecánica similar a la recreativa, pero gráficamente mejorado. El desarrollo de dicho modo sigue las pautas de sus predecesores (hay que ocultarse para recargar y esquivar los proyectiles enemigos, tendrás que tener cuidado con los soldados rojos...), pero añade alguna que otra novedad: nuevos escenarios, más enemigos en pantalla, más munición para el armamento especial y «defensas» entre varias pantallas (desde una posición estática, deberás acabar con enemigos que te atacan desde diferentes flancos, girando a voluntad al apuntar fuera de la pantalla en la dirección deseada). Al igual que en las últimas entregas de la saga, tendrás acceso a diferentes tipos de armamento desde el principio y, dependiendo de la amenaza a la que te enfrentes, serás recompensado por elegir el arma idónea.

Como viene siendo habitual en la saga, **Namco** no se ha conformado con superar en todos los aspectos a la versión original en su paso a consola.

la alternativa



CALL OF DUTY 4: M.W.
Si prefieres los shoot'em-up de toda la vida, el de Activision es el mejor.







En uno de los niveles tendrás que abatir un buen número de helicópteros mientras sobrevuelas la ciudad.



La G-CON 3. Time Crisis 4 se vende junto a la nueva pistola de Namco. Ésta añade cuatro nuevos botones al diseño anterior y dos sticks analógicos para poder disfrutar del modo Complete Mission. Además, su sistema de puntería por infrarrojos te permitirá utilizarla en cualquier tipo de televisor.

Namco ha incluido un nuevo modo FPS junto al clásico Arcade

También ha incluido suculentos extras, encabezados por un modo de juego totalmente nuevo: *Complete Mission*. En dicho modo es donde entra en juego el diseño de la nueva *G-Con 3* que, por si aún no lo habías visto en alguna de las fotos presentes en estas tres páginas, incluye más botones que cualquiera de sus predecesoras y, como auténtica novedad, añade al diseño de la *G-Con* clásica dos *sticks* analógicos, uno para cada mano.

El objetivo del mencionado rediseño está claro: *Complete Mission* mezcla el desarrollo *shoot'em-up* con la posibilidad de apuntar y disparar con la *G-Con*. No esperes un *Call Of Duty 4*, ni en lo que concierne a calidad gráfica ni en su desarrollo, pero es muchísimo más de lo que cabría esperar de un simple extra (no añadido en la versión original de *Time Crisis 4*): podrás saltar, correr, hacer uso de todo tipo de *items*, hacer *zoom* sobre los enemigos, utilizar todas las armas del modo *arcade*... Y ahí no acaba la cosa.

Si no tenías bastante con los dos modos principales del juego, **Namco** también ofrece misiones extras (disponibles al completar el juego) y una ingente cantidad de minijuegos en los que se pondrán a prueba tu puntería y reflejos. ¿Recuerdas las pruebas de puntería con dianas de *Point-Blank*? Los minijuegos de ***Time Crisis 4*** son muy similares, pero más serios y, sobre todo, exigentes. Aunque **Namco** se ha esforzado por superar la experiencia ›





MODO COMPLETE MISSION.
En este modo tendrás que hacer uso de los dos nuevos sticks analógicos de la G-Con 3, ya que su desarrollo es muy similar al de un shoot'em-up clásico, aunque tendrás que apuntar y disparar con la pistola. Además de acabar con todos los enemigos, deberás explorar los escenarios, recoger y utilizar diferentes items, etc.




Una de las novedades de este nuevo modo es la posibilidad de utilizar un cuchillo para defenderte de los enemigos.






Extras. Junto al modo Arcade y el Complete Mission, Namco ha incluido minijuegos y el Crisis Missions, que pondrá a prueba tu puntería y habilidad en pequeñas pruebas.

jugable y visual de la recreativa, algo que ha conseguido, *Time Crisis 4* sigue siendo un *arcade* puro y duro: aprende la posición y el orden de aparición de los enemigos, acostumbra tus brazos a mantenerse rectos hacia la pantalla y muere repetidamente hasta hacer infinito el número de créditos disponible. Ahí termina el juego, incluso teniendo en cuenta el modo *Complete Mission*, cuyo lento desarrollo y bajísima dificultad lo convierten en poco más que un original extra, a años luz de *shooter* normalitos disponibles actualmente para PlayStation 3.

Sólo para amantes del arcade

Muy a pesar nuestro, no tenemos más remedio que tachar a *Time Crisis 4* de juego «exclusivo para amantes de recreativas light-gun». Es como los simuladores de entrenador de fútbol o los míticos *Dynasty Warriors:* siempre hay un pequeño porcentaje de «jugones» que disfrutarán al máximo con cada entrega de su «sub-género» preferido, pero la gran mayoría pueden encontrar a *Time Crisis 4*, por ejemplo, corto, limitado y, en ocasiones, bastante agotador.

Aún así, si eres un gran fan de la saga, te aseguramos que *Time Crisis 4* es el culmen de la experiencia *light-gun* y hará que salgan llamas de tus brazos, pero no esperes grandes novedades en el género ni un útil aprovechamiento del *hardware* de tu flamante PlayStation 3.

Tras completarlo 100%, sólo te quedará esperar que alguna compañía quiera aprovechar de forma original las posibilidades de la *G-Con 3*... al menos antes de la llegada de un quinto *Time Crisis*.

Su mecánica arcade y desarrollo simple y directo lo hacen casi exclusivo para los amantes de los shooter «de pistola»

evaluación

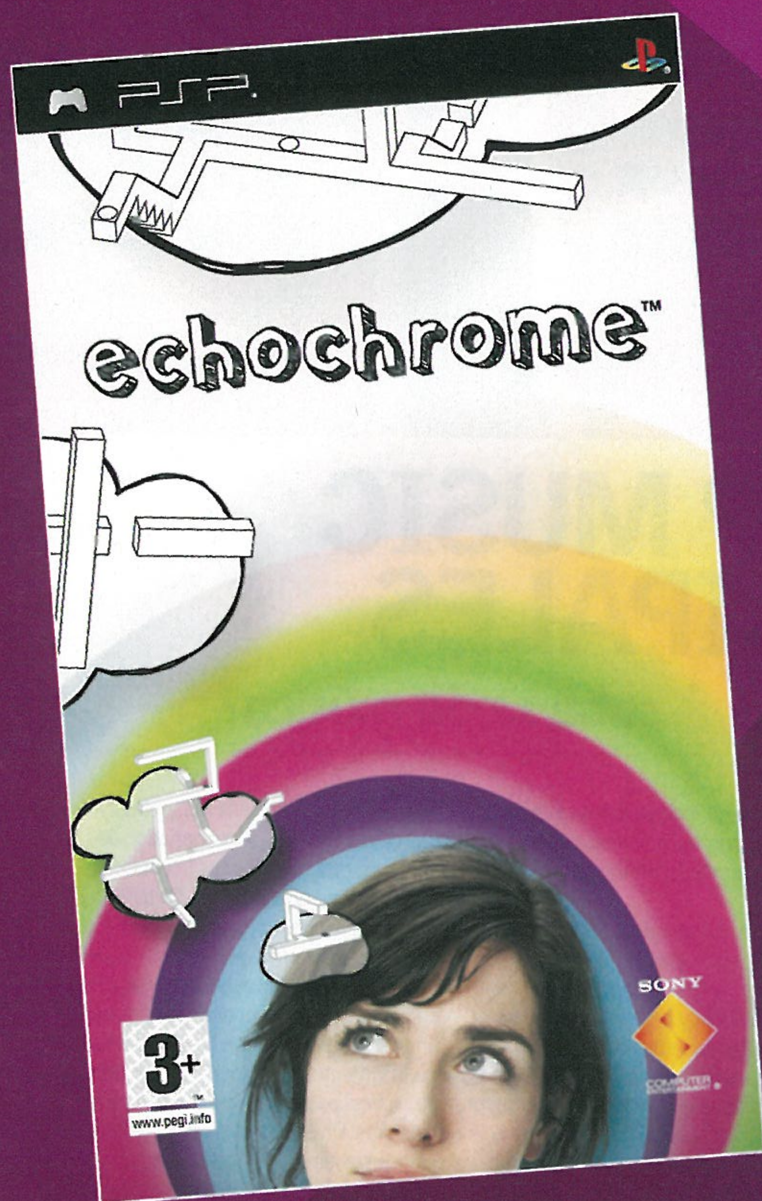

Podrás disfrutar de una auténtica recreativa en casa. Todas las novedades incluidas por Namco en Time Crisis 4 junto a la típica modalidad Arcade.


Técnicamente no es nada del otro mundo, la verdad. Es un arcade puro y duro: simple, directo, corto y repetitivo. En ocasiones cuesta calibrar la pistola.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El TC4 original funcionaba en un hardware similar al de PS2. Namco no ha mejorado su aspecto.	Su banda sonora «contrarreloj» recuerda a anteriores entregas. Está doblado al castellano.	Te encantará si eres fan de la saga y el género. Si no, te aburrirá su repetitivo desarrollo.	Namco ha ido más allá del arcade, aunque no puede compararse a un shooter convencional.	Con opciones On-line, el juego podría haber ganado mucho, pero carece totalmente de ellas.	El juego de Namco sólo saca rendimiento a la pistola que se incluye y no a PlayStation 3.	Es como tener la recreativa de Time Crisis 4 en casa, con todas sus ventajas e inconvenientes.
6,8	8,5	7,8	7,0	-	6,0	7,6

LLévate una **funda exclusiva** al comprar

Echochrome









gratis

Fecha estimada de lanzamiento: 04/06/08. Promoción limitada a 4.000 unidades. No acumulables a otras ofertas y promociones.

CENTRO MAIL



Más de **200 tiendas** en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

¿EN QUÉ CIUDAD SE FUNDÓ ESTE GRUPO, QUE NOS TRAJO ESTE "OBSESIÓN"?

CHICAGO

LOS ÁNGELES

MINNEAPOLIS

NUEVA YORK

PS2

BUZZ! POP MUSIC 40 PRINCIPALES

¿Eres el que más sabe de música?

GÉNERO
CONCURSO TV
COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
RELENTLESS SOFTWARE
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
x8
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
NO
MEMORY CARD
146 KB
P.V.P. RECOMENDADO
39,99 € (JUEGO)
59,99 € (JUEGO + BUZZERS)
buzzthegame.com

12+

MÁS PERSONAL imposible, tan personal que incluso esbozas una sonrisita cuando ves nombres de artistas tan *spanish* como Juan Perro, Alberto Comesaña, David Summers y Enrique Bunbury. Sí, aunque no te apasione su música, la mirada se te ilumina por el simple hecho de pensar «estos son míos...». Nada de Chris Martin (*Coldplay*), Kurt Cobain (*Nirvana*), Axl Rose (*Guns N' Roses*)... Bueno, también aparecen porque han sido en nuestro país número 1, pero te hace más gracia que aparezcan en las preguntas grupos como *Amistades Peligrosas* y su tema *Estoy por ti*. La nostalgia y los recuerdos afloran sin remedio en tus neuronas, te lo aseguro.

Esta nueva entrega de *Buzz!* se aleja bastante de *El Gran Concurso Musical* (2005) por estar personalizado para nuestro país. Y es que, la emisora de radio *Los 40 Principales* tiene la culpa, ya que gracias a la colaboración con **Sony**, el juego incluye entre las más de 5.000 preguntas, infinidad de temas de nuestro «producto interior bruto».

Atención, pregunta

Demuestra que eres el que más sabes de música de tus colegas. Déjales con la boca abierta y ensaya en el modo para un jugador; cuando hayas jugado un par de tardes, invita a tus amigos a que participen en el modo multijugador (hasta ocho usuarios pueden participar). En las diferentes rondas (Grupo y Canción, Selección Musical, Pasa la Bomba, Vídeos Musicales, Pelea de Tartas, Título y Canción, Elección Pop y El Robapuntos), deberás ser el más veloz pulsando el botón *Buzz* (o de colores, según lo que requiera la pregunta) y, si aciertas, ganarás puntos que te conducirán hacia la victoria. Habrá preguntas del tipo: ¿A qué grupo pertenece la canción que está sonando? ¿Cómo se titula la canción del *videoclip* que has visionado? O cuestiones más rebuscadas como ¿En qué disco, ganador de un *Grammy,* encontramos la canción que está sonando? Vamos, ***Buzz! Pop Music 40 Principales*** formula preguntas tanto para principiantes como para expertos conocedores de la Música Pop nacional e internacional de los últimos años. Y es que, el juego incluye cientos de fragmentos musicales y otros tantos de *videoclips* desde los 90 hasta nuestros días. Divertido si te gustan los juegos sociales, apasionante si amas la música sobre todas las cosas y emocionante si eres de los que gustan demostrar que eres el que más sabe de *pop music.*

la alternativa

BUZZ! EL MEGACONCURSO. Si prefieres los concursos multidisciplinares, hazte con éste: música, deportes, cine...

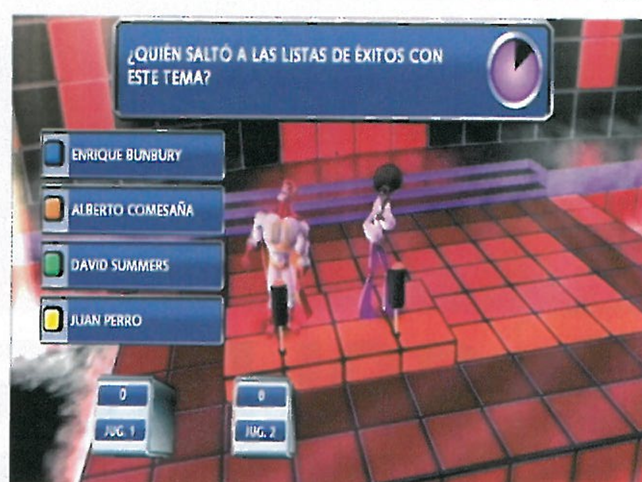




Ronda que te ronda. En multiplayer deberás superar rondas (Grupo y Canción, Selección Musical, Pasa la Bomba, Pelea de Tartas, Elección Pop y El Robapuntos). Si consigues reunir más puntos que tus contrincantes habrás alcanzado la victoria coronándote como «El que más sabe de música».



Escucha atentamente un fragmento de la canción, puede que te pregunten quién la compuso, de qué año es, si ganó algún premio...





Algunas preguntas se formulan después de ver un videoclip. Estate atento...

Más de 5.000 preguntas del pop nacional e internacional con fragmentos de singles y videoclips desde los 90 a nuestros días

evaluación


Gráficamente en la línea de los demás Buzz!: divertido y simulando un concurso de TV. Pero lo mejor es la amplia localización de temas musicales de nuestro país.


Si las 5.000 preguntas hubieran sido sólo de nuestro «producto interior bruto» hubiera sido la bomba. Molaría un Buzz! «La Movida» o «La edad de oro del pop español»...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Sin novedades, conserva el look de la saga. Incluye numerosos videoclips, aunque no de gran definición...	Cientos de fragmentos musicales desde los 90 hasta nuestros días (nacional e internacional).	Se requiere saber algo de música pop, rapidez al pulsar los Buzzers y ganas de pasarlo bien.	Si te gusta la música y encima juegas contra otros usuarios, tendrás «juegos reunidos» para toda la vida.	Los Buzz! temáticos es lo que tienen, que debes ser un amante de dicha disciplina para disfrutar a tope.
8,2	8,8	8,9	8,5	8,7

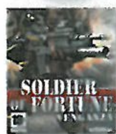




PS3

SOLDIER OF FORTUNE: VENGANZA

Tiros pasados de rosca



GÉNERO
FPS
COMPAÑIA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
CAULDRON
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
x12
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
49,95 €
www.activision.com
18+

RESULTA DURO haber nacido bajo la sombra del todopoderoso *Call Of Duty 4*. Después de su aparición ya no hay excusas. Para los que han probado la miel, los sucedáneos pasan a engrosar la lista de productos de segunda fila con sólo echarles un primer vistazo.

Soldier Of Fortune: Venganza vive de las rentas de haber sido una de las franquicias más explícitas a la hora de mostrar los efectos de un combate sobre sus personajes: brazos seccionados, cabezas que vuelan por los aires y extremidades inferiores que se pierden por el camino. El concepto de **Raven Software** apostó por este carnaval de casquería que ha alcanzado sus máximas cotas de expresión en esta tercera entrega, aunque ya bajo la batuta de un nuevo grupo de desarrollo (**Cauldron**) que cuenta en su currículum con títulos como el reciente *Conan*. Su trabajo nos deja, en esta ocasión, un *shooter* en primera persona bastante plano. Después de probar *Call Of Duty 4*, resulta bastante difícil volver al redil de los mortales y encontrarse con un apartado gráfico que (cumpliendo con lo básico) no aporta nada nuevo al género, excepto el mencionado sistema de desmembramiento.

El argumento de ***SOF: Venganza*** nos lleva a Irak, aunque después el mercenario que protagoniza el juego se desplaza también a otros puntos del planeta como China o África.

En lo que respecta al juego en sí, el título no planeta un gran reto. La Inteligencia Artificial de los enemigos brilla por su ausencia, no es raro verles venir corriendo sin realizar un solo disparo, dejándote un blanco fácil. Aunque algunos pecan de ser demasiado «listillos» y esperan arrinconados tras unos arbustos, una roca o entre las sombras a que pases de largo para acribillarte por la espalda.

Por otro lado, ***SOF: Venganza*** ofrece un completo arsenal de armas. Lástima que no sea posible disfrutar de él a conciencia, porque a la hora de la verdad tendrás que ceñirte a las armas que predominen en cada nivel, si no quieres quedarte sin munición a la primera de cambio...

Para colmo, si eres un experto «tirador», este ***Soldier Of Fortune*** apenas superará las 5 horas de juego en tus manos. Aunque siempre queda el multijugador, que viene cargado con los típicos modos que cabría esperar. En estos, a veces te verás traicionado por saltos del motor gráfico que te pueden dejar vendido en el momento culminante de una partida.

La verdad es que si ya te has «pulido» todos los *FPS* del momento, échale un vistazo, podrás divertirte, pero sin llegar al éxtasis.

Soldier Of Fortune: Venganza continúa siendo tan explícito como sus predecesores

la alternativa



CALL OF DUTY 4: M.W. Si quieres pegar tiros de «verdad», el otro shooter de Activision es El Rey.



POR **R.DREAMER**







Conflicto en Oriente Medio. Qué sería de un shooter que no tuviera su pequeña (o gran) ración de terroristas árabes y escaramuzas en Iraq, o alrededores. SOF: Venganza no ha podido resistirse a la tentación de incluirlos en uno de sus escenarios.



Entre los enemigos finales del juego no podía faltar un demoledor helicóptero de combate.









El motor de desmembramiento es la estrellla de SOF: Venganza.

MULTIJUGADOR. Otro de los elementos indispensables en un FPS es el adictivo modo multiplayer. En esta ocasión no se han esmerado demasiado: cumplen los requisitos básicos para que el juego resulte divertido en las seis modalidades en las que es posible combatir. Al menos es uno de los títulos de segunda fila en los que encontrarás contrincantes dispuestos a echarse una partida On-line.

evaluación



El sistema de desmembramiento es lo mejor del juego. La amplia gama de armas, aunque luego sea difícil hallar munición. A ratos, llega a ser divertido.



La Inteligencia Artificial de los enemigos es nefasta. A veces corren hacia el punto de mira y otras se esconden como si fueran de las fuerzas especiales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aparte del sistema de desmembramiento, no hay nada reseñable. A veces hay ralentizaciones.	Las composiciones de acompañamiento son estándar, como ocurre con los efectos.	IA enemiga desequilibrada, el hilo argumental tampoco ayuda a que el jugador esté motivado.	De 5 a 7 horas de juego no es ninguna bicoca. El juego es corto. Siempre quedan los modos On-line.	Modalidades típicas que no aportan nada nuevo al género, aunque resultan algo divertidas.	SOf: Venganza no supone ningún reto para el hardware de PS3. Hay juegos ahí fuera que lo superan.	Si te gustan los FPS puedes darle una oportunidad, pero sin hacerte muchas ilusiones.
7,8	7,5	7,7	6,7	8,2	6,6	7,8





TEST

La belleza ocasional no alivia la mecánica algo tramposa y repetitiva.

IRON MAN

Acción enlatada de bajos vuelos

PS3





GENERO **ACCIÓN**
COMPAÑIA **SEGA**
DESARROLLADOR **SECRET LEVEL**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
PVP. RECOMENDADO **59,95 €**
ironmanthegame.marvel.com
12+

SI ALGO NOS produce, así de buenas a primeras, el juego de **Secret Level**, es un poco de pena. Principalmente porque *Iron Man* tiene una serie de buenos elementos para poder haber sido un gran juego de superhéroes. Para empezar, Tony Stark es un personaje lo suficientemente interesante como para haber ofrecido algo más que el conflicto algo vacuo que presentan las secuencias sableadas, de aquella manera, de la película. Pero eliminando este aspecto de la ecuación, y yendo al grano, es decir, a la acción (que es lo que nos importa realmente de *Iron Man*), la cosa no pintaba mal.

¿Un superhéroe acorazado con una serie de poderes bien implementados en el juego? Afirmativo. Los repulsores, las capacidades de vuelo, el rayo devastador del pecho, las armas secundarias «amanosas» pero limitadas, la potencia suficiente como para arrasar con tropas de tierra cargando literalmente contra el suelo... todo eso está ahí. Y es francamente divertido, al menos en principio, sobrevolar escenarios arrasando con todo vehículo enemigo que se tiene al alcance.

Estos, los escenarios, son además entornos básicamente abiertos. *Iron Man* ofrece una serie de objetivos que van actualizándose sobre decorados que recorrer volando, que nunca se antojan pequeños (pese a tener límites reales, vaya), y en los que se tiene completa libertad de acción y movimiento. Las armas y poderes de la armadura pueden, además, mejorarse entre misiones, obteniendo cierta variedad en cuanto a opciones tácticas (mayor agilidad o velocidad, más potencia de fuego o más rapidez...).

Las primeras misiones anticipan una mecánica entretenida, pese a la obvia repetición de esquemas: tras una secuencia, el jugador pasa a controlar al Hombre de Hierro sobre los comentados escenarios, procediendo por una serie de objetivos principales marcados. Para cualquier aficionado al género superheroico y, concretamente, al personaje, volar libremente y arrasar con tanques, helicópteros y defensas antiaéreas varias es ciertamente prometedor. El problema comienza cuando descubrimos que la única forma que **Secret Level** ha encontrado para mantener el interés pasa por elevar la dificultad de forma absurda, simple y hasta tramposa.

Existen una serie de objetivos secundarios que, en principio, deben ayudar a reforzar el aspecto heróico de *Iron Man*. Pero en cuanto los niveles se convierten en una ensalada ingobernable de misiles y obuses disparados en cantidades obscenas y abrumadoras, el acceso a esos objetivos secundarios y, por tanto, al estatus de héroe, resulta prohibitivo. Peor aún, uno se encuentra pronto recurriendo a una táctica un tanto ruin simplemente para sobrevivir a cada nivel: esconderse cada dos por tres y asomar la cabecita sólo para disparar tímidamente. Dependiendo de la habilidad de cada uno, esto es matizable, pero la frustración es continua y el interés es bastante escaso. Muy escaso.

Un buen personaje, un buen planteamiento... y una implementación fallida

la alternativa



CONAN. Puestos a jugar fórmulas repetitivas, éste es mucho más divertido y estimulante.

EXTRAS. El único extra del juego es poder rejugar los mismos niveles en un modo Supervivencia. Esto es, con un número de enemigos a los que eliminar en un tiempo determinado. La recompensa: nuevas armaduras para Iron Man. La satisfacción: más bien poca, ya que los defectos se agudizan.









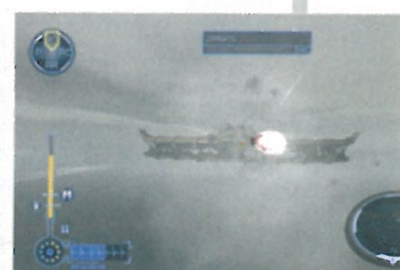




La interacción con los enemigos a base de pulsaciones sincronizadas permite usar sus propias armas contra ellos.







evaluación



Al principio es divertido surcar los cielos como Iron Man y sembrar el escenario de fuego. Algunas misiones tienen un carácter ciertamente épico.



Es muy fácil sentirse en este juego como un simple pelele o diana de tiro para tropas de Maggia o AIM (IMA, cuando leíamos tebeos). Tanto que frustra, y mucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Las secuencias son algo toscas, pero algunos momentos de vuelo son realmente bellos.	Nada especialmente destacable. Ni el doblaje, ni los efectos de sonido pasarán a la historia.	Ojalá pudiéramos decir que superar los retos más difíciles es sólo cuestión de habilidad.	La posibilidad de rejugar las misiones en modo supervivencia apenas dan un poco más de vida.	No tiene. No lo busques, no está en ningún sitio. Y podría haber sido algo divertido...	Pese al tamaño de los escenarios, nada parece exprimir demasiado las entrañas de PS3.	Sólo para muy aficionados al personaje, o jugadores con dedos y paciencia sobrehumanas.
7,0	6,5	6,9	6,0	-	6,5	6,9



PS3

BLACKSITE

△ Aliens ○ versus ✕ «motor □ graficus»



GÉNERO
SHOOTER
COMPAÑÍA
MIDWAY
DESARROLLADOR
MIDWAY
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
x10
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
SÍ
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69.95 €
blacksitegame.com
16+

ÚNETE A LA CRUZADA contra alienígenas y tropas iraquíes del derrocado Sadam, y no tiene por qué ser en ese orden precisamente... Esta es la propuesta que nos presentaba el año pasado un juego basado en la archiconocida Área 51 (base militar al sur de Nevada, EE.UU.) para Xbox 360 y PC. **Virgin Play** publica ahora su correspondiente versión para **PlayStation 3**.

El inicio de la aventura de este comando *Delta Force* nos lleva a una aldea iraquí en busca de... ¿a ver si lo adivináis? Os voy a dar una pista: Bush se empecinó en registrar Irak para encontrar lo mismo que estos denodados muchachos... sin resultados.

Si vuestra respuesta ha sido «armas de destrucción masiva», acabáis de ganar un «gallifante». Por suerte, en ***Blacksite*** la imaginación le echa un cable al presidente de los EE.UU. para que, junto a vuestros dos compañeros, encontréis algo que podríamos calificar como «amenaza» para la seguridad de los ciudadanos occidentales.

Tras esta misión introductoria, el juego da un giro de tropecientos millones de grados y la acción se traslada a la meca de los buscadores de OVNIS: el Área 51. Aquí no tardarán mucho en aparecer las mismas criaturas que se dejaron caer por la base secreta de Sadam. Una especie de bestias salvajes con apariencia humana y una raza a medio camino entre crías de *alien* y «mejillones andantes».

Pero lo mejor llega en la población de Rachel, donde además de aparecer los hermanos mayores de los «mejillones andantes», surgen gusanos de proporciones ciclópeas y procedencia alienígena fuera de toda duda.

Lo explicado hasta aquí es la parte divertida del juego, la lucha contra extraterrestres. La forma de manejar a tu equipo proporciona ligerísimas dosis de estrategia para los más avezados, aunque siempre se puede ir a «machete». De todas formas, si eres capaz de dominar tus instintos, ***Blacksite*** tiene un sistema muy sencillo para que envíes a tus dos acompañantes a una posición determinada y para que centren sus disparos sobre un blanco concreto. Servirá de ayuda en los momentos más comprometidos. Sin embargo, el juego tiene dos grandes problemas que estropean la experiencia con ***Blacksite***. El primero, y más grave de todos, es el rendimiento del motor gráfico. No sólo presenta texturas pasadas de moda, sino que además traba la acción con constantes ralentizaciones que le quitan toda la gracia a disparar. Después, en las misiones en las que se conduce un vehículo, nos encontramos con un tipo de control bastante peregrino, ya que el volante se maneja con el mismo botón que la cámara. No será extraño quedarse atrapado entre rocas e intentar salir mientras todo el escenario gira una y otra vez siguiendo nuestras maniobras.

Es una pena, porque el planteamiento de ***Blacksite*** resultaba tentador. Incluso los diseños de algunos alienígenas estaban muy bien conseguidos, dándole al juego un estilo homogéneo muy compacto.

El original planteamiento de Blacksite se ve ensombrecido por un motor gráfico desastroso

la alternativa



RESISTANCE: F.O.M. Si te deja Call Of Duty 4, aquí podrás pegar tiros a criaturas infernales a lo Blacksite.





Mejillones con patas del tamaño de un mastín son algunas de las criaturas que te esperan en Blacksite.



Arsenal. Puedes llevar dos armas y las socorridas granadas capaces de disuadir a grupos de enemigos en un abrir y cerrar de ojos.

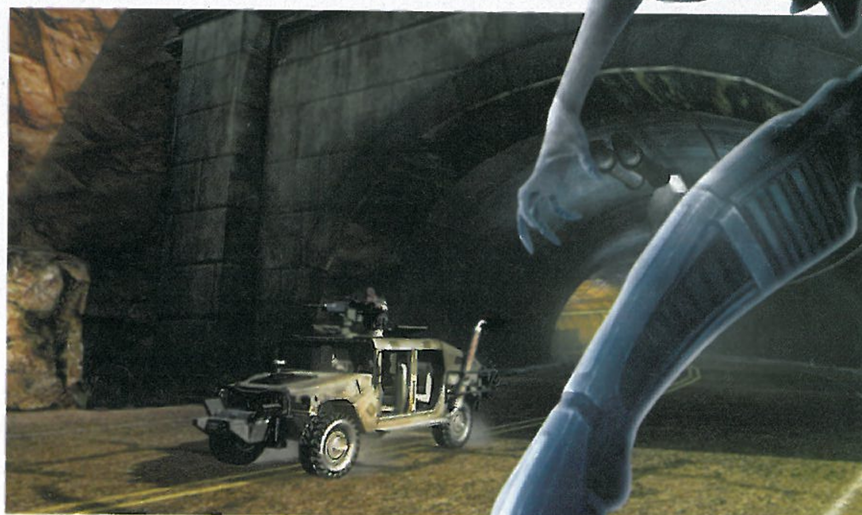








Mejor en equipo. Los dos compañeros del protagonista pueden ser de gran ayuda si sabes cómo utilizarlos. Pulsando un simple botón puedes enviarles a una posición determinada del escenario o hacer que descarguen su munición contra un único objetivo para dejarte, mientras tanto, total libertad de acción. También tendrás que indicarles que abran algunas puertas y aguantar sus comentarios.



Vehículos. En determinadas áreas de Blacksite te verás obligado a conducir. Una experiencia que puede convertirse en un tormento si no eres paciente y aprendes primero a controlar el vehículo, ya que se maneja con el mismo stick que controla la cámara. A veces puede ser una locura, sobre todo si pasas por una zona a toda velocidad.

evaluación



Lo mejor de Blacksite es el planteamiento del juego, algo así como un shooter de La Guerra De Los Mundos con enemigos espectaculares del espacio exterior.



Y lo peor del juego es que ese planteamiento se pierde en una serie de fallos técnicos más propios de la generación anterior de FPS que de un título para PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
A nivel artístico conceptual hay algunos aciertos, pero técnicamente es una zancadilla constante.	Al batiburrillo habitual de clicks metálicos, disparos y explosiones se une una banda sonora insulsa.	Las carencias técnicas del motor gráfico arruinan la experiencia de juego a todos los niveles.	No nos encontramos ante una aventura de larga duración. Seis o siete horas serán suficientes.	De nuevo, el apartado técnico no propicia que los modos On-line sean satisfactorios.	Es un título que no aprovecha la potencia del Cell. Las ralentizaciones constantes lo dejan claro.	¿Te apasionan las historias de OVNIS y has acabado con todos los FPS del mercado? Entonces...
6,0	7,0	7,2	7,0	7,4	5,0	6,0

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

PS3

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

DESATA TODA LA FURIA DEL ESPÍA QUE REVOLUCIONÓ EL CINE DE ACCIÓN

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Personajes gigantescos y acción brutal para un arcade sencillamente imparable...

A LA VENTA EN **junio**

Hasta el propio George Lucas, en una reciente entrevista sobre el estreno del nuevo Indiana Jones, ha resaltado la influencia de la trilogía de Jason Bourne en el cine de acción actual. La coreografía de las peleas ha sufrido una revolución desde que Matt Damon nos demostró en la gran pantalla cómo se las gasta Jason Bourne, el espía amnésico, en su búsqueda de respuestas y venganza hacia sus antiguos patrones, la misteriosa agencia *Treadstone*. Con la colaboración de **Ludlum Entertainment** (la compañía que gestiona el legado de Robert Ludlum, autor de las novelas de Bourne, fallecido en 2001), **Vivendi Games** nos va a permitir convertirnos en Jason Bourne, a través de un *arcade* que aglutina todos los géneros conocidos en una simbiosis imparable de peleas cuerpo a cuerpo, mecánica *shoot'em-up*, conducción e infiltración. Y todo ello apoyado en unos gráficos impresionantes, impensables hace un par de años, que te dejarán con la boca abierta y los ojos como platos.

La Conspiración Bourne recrea con gran fidelidad un buen número de escenas de la primera película de la trilogía, pero va mas allá al incluir elementos de la novela original y *flashbacks* que nos muestran cómo trabajaba Bourne antes de perder la memoria. Para crear el guión del juego, **Vivendi Games** ha contado con el asesoramiento de Tony Gil-

COMPAÑÍA **VIVENDI GAMES** | DESARROLLADOR **HIGH MOON STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES** | GÉNERO **ARCADE** | JUGADORES 1 | www.bournethegame.com

El gigantesco tamaño de sus personajes es uno de los grandes atractivos de La Conspiración Bourne.





NO ES MATT DAMON, PERO...

... el Bourne del juego de Vivendi Games despliega las mismas habilidades que mostró el espía amnésico en las tres películas de la saga. No en vano, las peleas han sido coreografiadas por el mismo especialista, el mítico Jeff Imada. Patadas secas al pecho, llaves que rompen brazos y rodillas, o saltos acrobáticos al estilo Parkour van sucediéndose fase tras fase, mientras Bourne averigua más sobre su pasado y su trabajo en la agencia Treadstone.







roy, guionista de las tres películas y reciente nominado al Oscar por *Michael Clayton*. Unos diálogos que llegarán a España impecablemente doblados al castellano, con la voz del doblador habitual de Matt Damon al frente de todo el reparto.

Hace unos meses tuvimos la oportunidad de probar en París una versión *alpha* de ***La Conspiración Bourne***, pero ha sido ahora cuando hemos podido comprobar que todo lo que prometió **High Moon Studios** se ha cumplido. Desde el mismo inicio del juego, la acción es imparable y las peleas son demoledoras. Aunque no tenga el rostro de Matt Damon, el Jason Bourne de **PS3** despliega más de 200 movimientos de ataque y defensa diferentes, creados y coreografiados por Jeff Imada, toda una leyenda del cine de acción y responsable de las peleas de la trilogía cinematográfica. Llegado el momento, y a través de un *QTE* (*Quick Time Event*) podrás neutralizar hasta tres enemigos al mismo tiempo, interactuando con los elementos del entorno. Un boli, una revista enrollada o el pico de una mesa se convierten en armas letales cuando Bourne está cerca. Lo realmente novedoso de este juego es que no se centra únicamente en las peleas, sino que es el propio jugador quien decide cómo afrontar cada peligro, cada enemigo. Podrás pelear cuerpo a cuerpo, pero también es posible despejar el camino disparando, o simplemente huyendo. Todo de la forma más fluida que puedas imaginar. Aquí no hay pausas que determinen cuándo hay que disparar y cuándo hay que pelear. O bien sacas cualquiera de las dos armas que porta Bourne y comienzas el tiroteo, o bien decides enfrentarte a tus enemigos al estilo Bud Spencer, sacudiendo galletas y ▸

High Moon Studios ha cumplido todo lo que prometió: acción imparable y peleas demoledoras


Descubrirás como se las gastaba Bourne antes de la amnesia a través de una sucesión de misiones flashback.


La pelea contra Castel, uno de los momentos más recordados de la primera película, es uno de los platos fuertes del juego.



El espía multitarea.

La mecánica de La Conspiración Bourne abarca diferentes géneros, desde las peleas cuerpo a cuerpo a los tiroteos con todo tipo de armas, de la conducción agresiva a la infiltración y la huida desesperada ante el acoso de hordas de enemigos. Tú decides cómo afrontar la aventura: a tiro limpio o descoyuntando gente con la mano abierta .


TIROTEOS


PELEAS CUERPO A CUERPO




CONDUCCIÓN

INFILTRACIÓN Y EVASIÓN

elevando hasta la estratosfera el nivel de adrenalina del personaje. Cuanto mayor sea el subidón adrenalínico de Bourne, más oportunidades tendrá de ejecutar *Takedowns* (*QTE*) demoledores. Y estos no se limitan a las peleas: podrás ejecutarlos mientras conduces un *Mini* por las calles de París, en un espectacular nivel diseñado por antiguos componentes de **Angel Studios**, en el que tendrás que dominar a fondo el freno de mano para escapar de la policía francesa a través de angostos callejones.

Ojalá todas las adaptaciones de películas a videojuego fueran tan contundentes como esta ***Conspiración Bourne***. Entrará en tus retinas con la fuerza de un puñetazo en el rostro... y tardarás días en recuperarte.

claves

1 Los QTE (Quick Time Events) serán constantes a lo largo del juego: tanto en las peleas (para ejecutar los takedowns), como en las frenéticas huidas ante un número creciente de enemigos.



Como en la película, Bourne utiliza todo los elementos de su entorno como un arma más: ya sea un libro, un bolígrafo o descalabrando a un rival contra la pared o una fotocopiadora





www.granturismoworld.com





3+
www.pegi.info

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR™

CARA A CARA

GRAN TURISMO 5 Prologue™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

EL NUEVO REFERENTE EN JUEGOS DE CONDUCCIÓN

- HD 1080p
- Carreras On-Line: Hasta 16 jugadores en pista
- 60fps y sonido 7.1
- Acceso a Gran Turismo TV
- Inteligencia Artificial insuperable
- El Mejor simulador de conducción nunca antes visto

This is living

PLAYSTATION 3

VERSIÓN
BETA



El argumento de Crisis Core desvela muchos de los enigmas sin resolver del Final Fantasy VII original.

Sephiroth! Have you completely lost your mind?



CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

LA PRECUELA DEL RPG MÁS ACLAMADO DE LA HISTORIA, CADA VEZ MÁS CERCA

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Square Enix supera con creces la emoción y la calidad argumental de FFVII mientras pone al límite el hardware de PSP.

A LA VENTA EN
junio

Tras el reportaje del mes pasado, hemos seguido jugando y analizando la precuela de *Final Fantasy VII* y sólo podemos decir cosas buenas sobre ***Crisis Core***. Todo en el juego está medido al milímetro para ofrecer una experiencia que pocos *RPG* podrán superar: *Crisis Core* va alternando niveles de exploración, batallas, misiones (de forma voluntaria), secuencias generadas por la consola, vídeos y hasta pequeños minijuegos magistrales, emocionando al jugador con cada golpe de efecto de su perfectamente hilado argumento. Y divirtiéndole con su original control y sistema de juego. La saga ha sido siempre, con cada edición, el ejemplo a seguir en el género para todas las consolas, y esta nueva entrega para la portátil de **Sony** no iba a ser menos.

Técnicamente insuperable

Como hemos mencionado, **Square Enix** maneja a la perfección los tiempos en el desarrollo de la aventura, pero su maestría a la hora de representar *Gaia* y algunos de sus reconocibles parajes no se queda atrás. ***Crisis Core: Final Fantasy VII*** es, con total seguridad, junto a *God Of War*, el título para **PlayStation Portable** con mejores gráficos del mercado.

Los *fans* de la saga con gran memoria (o que hayan jugado a *FFVII* recientemente) reconocerán detalles como los columpios del parque que hay en los suburbios de *Midgar*, el cruce de la Avenida *Loveless* donde aparece Aerith en el vídeo de introducción de *FFVII*...

La gran mayoría de los personajes del *Final Fantasy VII* original irán apareciendo poco a poco en el juego; conocerás los orígenes de la gran mayoría de ellos, te relacionarás con ellos de un modo diferente... y seguirán transmitiéndote las mismas emociones que sentiste hace diez años, cuando conociste a Aerith, a Tifa, a Yuffie... Y no hace falta irse tan lejos, ya que personajes de *Advent Children* como Reno, de los *Turks*, también harán aparición en este ***Crisis Core***.

El próximo mes, con el juego ya completamente terminado (incluyendo, presumiblemente, las misiones al 100%), nos atreveremos a otorgarle una nota a esta gran obra maestra; una pista os damos: no creemos que baje del 9,5...

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX** | DESARROLLADOR **SQUARE ENIX** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **ACTION-RPG** | JUGADORES 1 | www.crisiscore.com

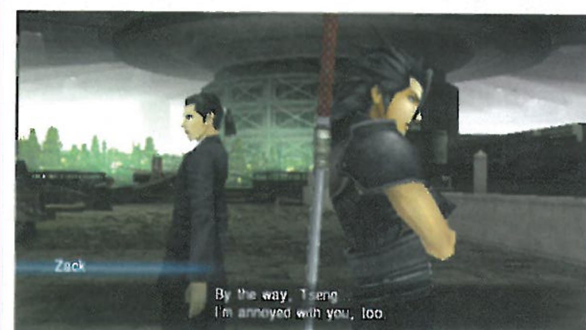
Entrevista

YOSHINORI KITASE

PRODUCTOR EJECUTIVO DE CRISIS CORE: FFVII

«Crisis Core fue concebido para PSP»





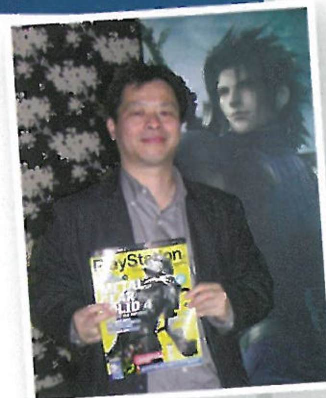


DMW. Aunque al comienzo de la partida resulta de lo más confuso, en poco tiempo entenderás a la perfección el funcionamiento del DMW (la «tragaperras»).









¿Cómo surgió la idea de convertir la precuela del mejor *RPG* «clásico» en un *Action-RPG*?
Cuando estás en un juego en el que sólo puedes llevar a un protagonista, el sistema de turnos no es divertido, por lo que optamos por cambiarlo por un *Action-RPG*. Sin embargo, al cambiar el estilo de juego también decidimos mantener algunas características del antiguo sistema, como el de la Materia, así como otros aspectos que permiten, por ejemplo, seleccionar una invocación en mitad del combate. Esto, junto a las nuevas características (como el sistema de *slot* o localización) crea un estilo de lucha bastante dinámico donde siempre están sucediendo cosas, a pesar de que sólo hay un personaje en la acción por nuestra parte.

Creemos que *Crisis Core* es uno de los mejores títulos creados para PSP pero, ¿os habéis dejado algo en el tintero? ¿creéis que el juego habría sido mejor si hubiera sido desarrollado para otro sistema?
Originalmente, la idea llegó con el lanzamiento de **PSP** en Japón. Así que, fue concebido desde el principio para la consola portátil. No fue como pensar en un proyecto para otras plataformas y adaptarlo a **PSP**, fue creado especialmente para las especificaciones del *hardware* de **PSP**. De hecho, el sistema de batalla seguramente sólo podría funcionar en un entorno portátil. Y la historia en sí, la linealidad concebida por episodios, se hizo desde el principio para ser adaptado a esas necesidades.

¿Llegará algún día el esperado *remake* de *FFVII* para PS3?
Tetsuya Nomura, el diseñador de personajes, y yo somos los que podríamos empezar el hipotético *remake* porque participamos en el *FFVII* original, pero estamos ahora muy ocupados con *FFXIII* y *Versus*. Por supuesto, tenemos ideas de cómo sería, pero es poco realista pensar que podremos dedicarnos a ello en breve. Lo único que hemos hecho es hablarlo superficialmente.

claves

1 Los personajes que conociste del Final Fantasy VII original irán apareciendo progresivamente a medida que se va desgranando el genial argumento de Crisis Core.

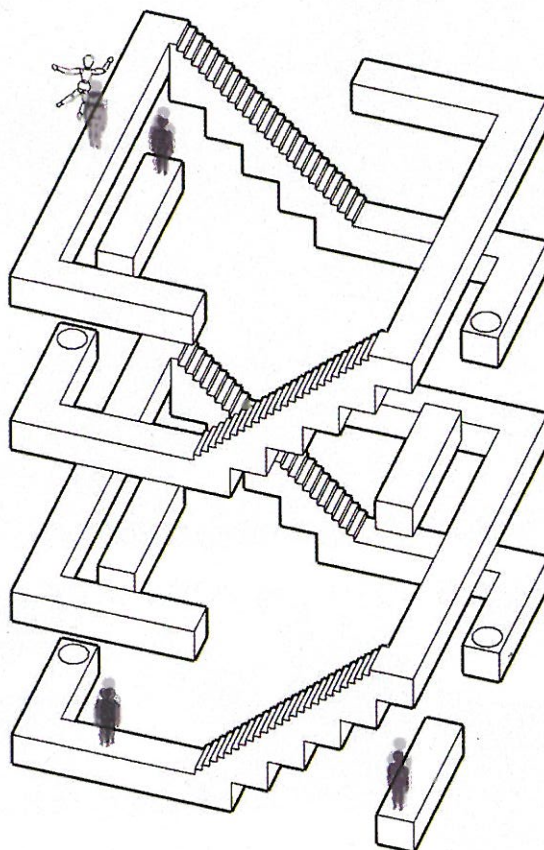


2 Al igual que en otros Final Fantasy, el RPG puro y duro dará paso en ocasiones a minijuegos que exploran diversos géneros. En la pantalla, una zona en la que tendrás que hacer de francotirador.



VERSIÓN BETA





Algunos escenarios del juego, como éste, recuerdan los trabajos de M.C. Escher, como «Relativity».



ECHOCHROME

UN DESAFÍO PARA TUS SENTIDOS COMO DESCARGA EN PS3 Y EN UMD

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
El novedoso concepto del juego, un paso más allá del Tetris, es refrescante para un género difícil de innovar.

A LA VENTA EN **junio**

Desde que Pajitnov diera rienda suelta a su creatividad y nos ofreciera el *Tetris*, han sido muchos los que se han estrujado los sesos para dar con la fórmula perfecta de un *puzzle* superventas.

El intento más reciente por desbancar al *Tetris* nos viene desde el Lejano Oriente, en concreto de los estudios de desarrollo **Japan Studios** de **Sony**. Basándose en el sistema de coordenadas OLE (del inglés *Object Locative Environment*), creado por el diseñador japonés Jun Fujiki, se han aprovechado de las «ilusiones ópticas» que engañan al sentido de la vista, como ya hicieran artistas del calibre de M.C. Escher o Reutersvärd creando figuras y mundos imposibles.

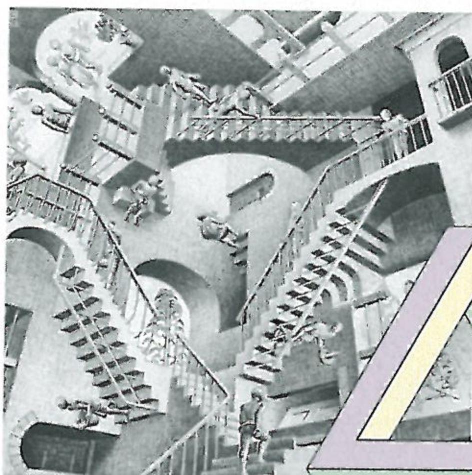
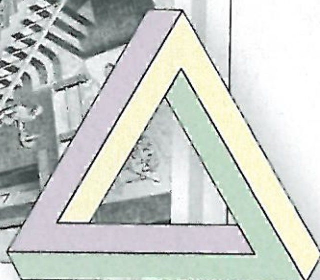
Ojos que no ven...

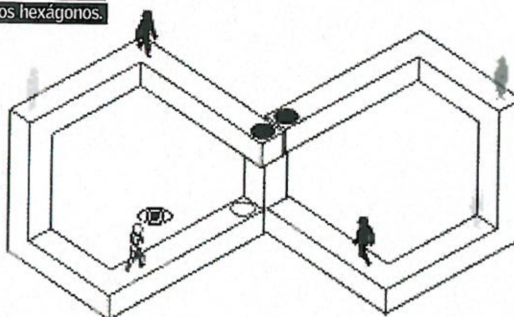
... partida perdida y vuelta a empezar. No dejes que ***Echochrome*** engañe tus ojos. La misión consiste en mover el escenario para dejar libre de obstáculos el camino a un maniquí en busca de la salida.

El juego sigue cinco reglas básicas. La primera, Traslación Subjetiva, quiere decir que el jugador puede rotar el escenario para que dos plataformas distintas se unan permitiendo avanzar al maniquí. La segunda regla es Aterrizaje Subjetivo. En ***Echochrome*** hay agujeros en las plataformas y si te descuidas, el maniquí puede caer al vacío, pero si colocas el escenario de forma que bajo el agujero haya una superficie sólida (aunque en una perspectiva 3D eso no fuera posible) aterrizará sobre ella sin problemas. La tercera regla, Existencia Subjetiva, nos dice que «si está ahí, es que existe». Por ejemplo, si giras el escenario de forma que una columna cubra el hueco entre dos plataformas, se «creará» un puente entre ambas para que el maniquí pueda pasar.

Y vamos con la cuarta regla: Ausencia Subjetiva, al contrario que la anterior, en lugar de crear hace desaparecer. Si hay un agujero en una plataforma, puedes buscar una perspectiva que lo haga desaparecer a tus ojos y a los del maniquí. Por último, la quinta regla, Salto Subjetivo, juega con una especie de trampolines que, con el ángulo adecuado, pueden enviarte a un punto superior del escenario. Sin duda, se trata de un concepto sencillo que te exigirá el máximo.

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **JAPAN STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **PUZZLE** | JUGADORES 1 | es.playstation.com

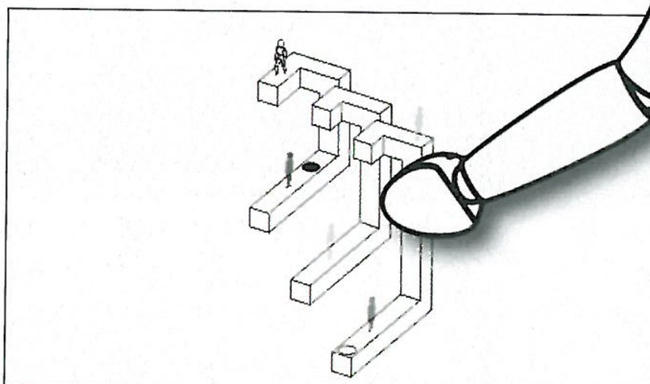




En lugar del triángulo imposible de Reutersvärd, aquí jugaremos con la perspectiva de estos hexágonos.

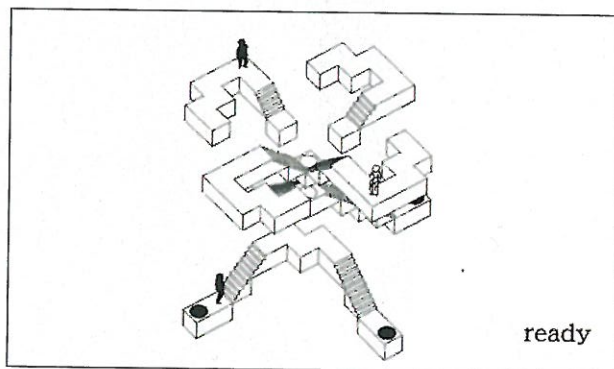


Mundos imposibles.

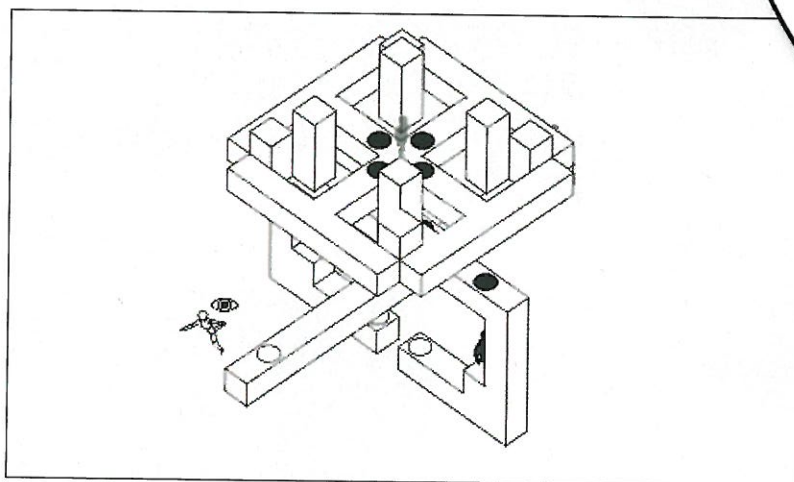
Echochrome se basa en el sistema de coordenadas OLE creado por el japonés Jun Fujiki. La inspiración le vino de las figuras imposibles de artistas pioneros como Oscar Reutersvärd (en 1934 dibujó el triángulo de Penrose) y del más famoso de los artistas de lo imposible: M.C. Escher, con sus escaleras y figuras simétricas engañando a la vista.



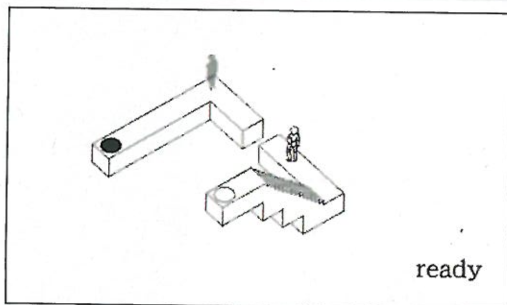
El protagonista. Es el homenaje más manifiesto al trabajo de M.C. Escher. El maniquí contará en ocasiones con «sombras» de sí mismo a las que deberá llegar o con un alter ego al que también habrá que guiar.

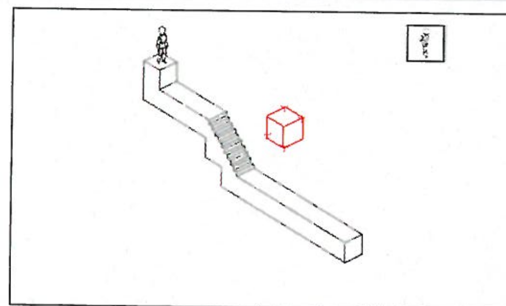


Cuestión de perspectiva. Gira, mueve arriba y abajo el escenario para crear, jugando con la perspectiva, un camino para el maniquí.



Arriba y abajo. Los puntos negros son agujeros por los que el maniquí se colará sin remedio. Los puntos blancos son potentes trampolines.

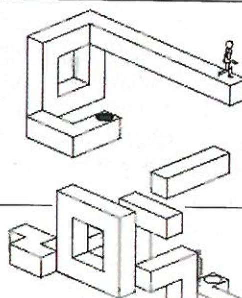




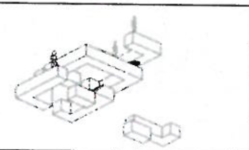
CONSTRUYE TU MUNDO. Tanto la versión para PSP como la de PS3 disponen de un editor para que des rienda suelta a tu imaginación creando «escenarios imposibles». La diferencia es que en PSP podrás utilizar una malla de 18x18x18 bloques, mientras que en la entrega para PS3 será posible configurar entornos con unas medidas de 38x38x38 bloques. En ambos se pueden usar escaleras, agujeros, trampolines y otros elementos decorativos.

claves

1 Las dos entregas, PSP y PS3, comparten la misma mecánica y número de modos de juego, pero en la versión de sobremesa los escenarios serán de un tamaño mayor que en el Echochrome portátil.



2 A su original mecánica, Echochrome añade dos modos de juego: Infinite y Box. Éste último, a su vez, se divide en tres submodalidades. Y, por último, queda el editor de niveles.





VERSIÓN BETA



En Bad Company tendrás la posibilidad de destruir paredes y edificios con explosivos para llegar hasta tu objetivo.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PS3

EL PRIMER RIVAL AUTÉNTICO DEL INTOCABLE CALL OF DUTY 4

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Auténtica alternativa a COD4: original, con diversas posibilidades On-line y de impecable factura técnica.



COMPAÑÍA **EA GAMES**
DESARROLLADOR **DICE**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES
X8
badcompany.ea.com

Muchos de los componentes de la redacción seguimos irremediablemente enganchados a *Call Of Duty 4*; el título de **Activision** es el *shooter* perfecto, pero hemos descubierto un fallo importantísimo: convierte a los demás *shoot'em-up* en juegos mediocres. La pregunta es: ¿cuándo empezaremos a jugar a títulos con mejores gráficos, con novedades jugables y con, al menos, las mismas posibilidades On-line que el juego de **Infinity Ward**? La respuesta es ***BattleField: Bad Company***. El *shooter* de **DICE** es capaz de ofrecer una experiencia nueva, diversión, jugabilidad y mucho humor, sin obligar al jugador a hacer ningún tipo de comparación con el actual rey del género. En ***BattleField*** se apunta diferénte, la velocidad del personaje es algo más lenta, los explosivos hacen menos daño... la experiencia en general que ofrece ***Bad Company*** es distinta, incomparable, y eso es algo que necesita el género para superar la barrera impuesta por *Call Of Duty 4: Modern Warfare*.

El modo Historia del juego te unirá a tres soldados y te obligará a afrontar junto a ellos las más diversas misiones, en las que la libertad de acción cobra especial importancia.
Al comienzo de cada misión se establece un grandísimo perímetro alrededor del objetivo y unos parámetros que será necesario cumplir, el resto es cosa del jugador: lleva a la *Bad Company* por caminos y carreteras, avanza campo a través, cruza riachuelos, «toma prestado» cualquier vehículo que encuentres, ni las paredes de los edificios serán barrera para la *Bad Company*: un explosivo medianamente potente será capaz de hacer grandes agujeros en las paredes... y los soldados enemigos tienen las mismas posibilidades. Está claro que el modo Historia promete, pero de los ocho mapas multijugador y de sus posibilidades On-line hablaremos el mes que viene...





Modo Multijugador. ¿Qué sería de un BattleField sin multiplayer? Bad Company incluye ocho diferentes escenarios y varios modos de juego para disfrutar On-line con tus amigos (y enemigos).







La pantalla mostrará este aspecto para permitirte apuntar con precisión al usar el cañón de artillería.













En vehículos armados como tanques y carros blindados podrás elegir tu posición pulsando un solo botón.





Vehículos. La libertad de acción que ofrece el título de DICE te permitirá utilizar todo tipo de vehículos para llegar hasta tu objetivo, con el fin de defenderte de tanques y hasta para atropellar a tus enemigos.

claves

1 En Bad Company también hay hueco para los secretos y los extras: cada uno de los niveles esconde un determinado número de lingotes de oro y de coleccionables (normalmente, nuevas armas).

2 Últimamente, en los shooter «se lleva» la posibilidad de ocultarse para rellenar energía. En BattleField deberás usar una jeringuilla de adrenalina para aumentar al máximo tu nivel de vida.



VERSIÓN BETA



El detalle de los modelos y las animaciones son dos de las mejoras más notables en esta nueva entrega.



PS3

DRAGON BALL Z BURST LIMIT

LAS SIETE BOLAS MÁGICAS SE ESTRENAN EN HD

PRIMERA IMPRESIÓN



CRONO

El renovado sistema de combates y los gráficos en alta definición han sentado de maravilla a la saga.

A LA VENTA EN junio

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **DIMPS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **LUCHA 3D**
JUGADORES



www.atari.com/dragonballz

La primera adaptación a la nueva generación de la mítica serie creada por Akira Toriyama se ha hecho bastante de rogar. Pero eso sí, hasta donde hemos podido ver, la espera ha merecido la pena.

Lo primero que llama la atención en ***DBZ: Burst Limit*** son los gráficos. Y es que el nuevo sistema de *cel-shading* desarrollado por **Dimps** entra por los ojos como si un capítulo de la serie de TV se tratase. El detalle en el modelado de los personajes, acompañado de la fluidez de sus animaciones y la suavidad con la que todo transcurre en pantalla, está a la altura de los mejores largometrajes de animación.

Por otro lado, y lejos de seguir con la pauta marcada por la saga *Budokai*, los creadores han dado una vuelta de rosca al sistema de combate.
El equipo de programación se ha basado tanto en el *anime* como en el manga para dotar a los combates de un «realismo» nunca antes visto en un juego de *Dragon Ball*. Para ello, han empleado recursos como ralentizaciones de la acción para enfatizar un ataque en concreto, o rápidos y bruscos giros de cámara durante los *combos*. Además, la acción puede verse interrumpida en determinados momentos por las denominadas *Drama Pieces*. Estas secuencias, aparte de hacer que los combates sean aún más fieles al *anime*, tendrán un efecto positivo o negativo en el personaje. Así, si estás siendo castigado sin piedad por tu enemigo, la *Drama Piece* adecuada no sólo te sacará del atolladero, sino que te proporcionará una ligera ventaja.
Por otro lado, y también como novedad, decir que por primera vez en esta saga podrás disfrutar de combates On-line.

Goku y compañía cobran vida en tu PS3



PARECIDOS RAZONABLES.

Gracias a la combinación del nuevo sistema de cel-shading (bautizado por Dimps como High Quality Toon Shading) con las bondades de los gráficos en alta definición, no podrás diferenciar si estás jugando con tu PS3 o viendo un capítulo de la mítica serie de TV. Y, aunque el modo de vídeo no sea Full HD, los Guerreros Z lucirán de maravilla a 720p en tu TV de alta definición.







No faltarán las secuencias cinemáticas entre los capítulos del modo Historia.



Los cambios de ritmo y de ángulo de la cámara dotan a los combates de un dramatismo sin igual.





Nuevo sistema de combates.

Aunque a simple vista te pueda parecer un refrito de Budokai, la verdad es que el nuevo sistema es mucho más fiel a la serie. Por otro lado, las Drama Pieces dan un nuevo enfoque a los combates.



Como no podía ser de otra forma, el jugador que aporree los botones más rápido, será el vencedor de este cruce de Kame-hames.



Determinadas acciones, agarres o movimientos especiales, estarán enfatizados con ralentizaciones de la acción o giros bruscos de cámara.



Cada personaje cuenta con un buen número de movimientos, además de sus «especiales» característicos.

...ves

1 El modo Historia te situará al comienzo de Dragon Ball Z y te permitirá avanzar hasta la saga de Celula. Boo tendrá que esperar a Burst Limit 2.



2 Y como no sólo de historias vive el jugador, el resto de modos también están a la altura. Por supuesto, podrás disfrutar de batallas On-line contra otros jugadores de todo el planeta.



VERSIÓN BETA



Las tropas de Mantel hacen uso de esta peculiar armadura de combate en todo momento.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

HAZE

PS3

EL ESPERADO SHOOTER FUTURISTA DE UBISOFT POR FIN VE LA LUZ

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

Esperamos mucho de este shooter y quizás no cumpla con todas las expectativas...

A LA VENTA EN **mayo**

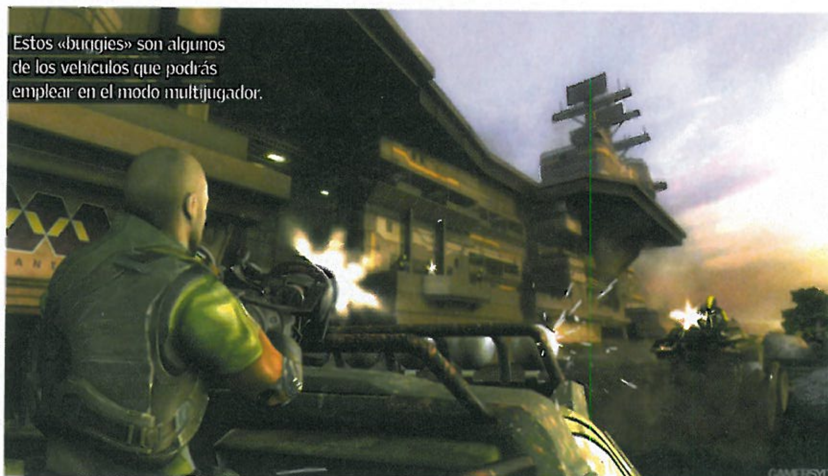
Tras un retraso que dejó a millones de usuarios de todo el mundo sin poder disfrutar de esta producción de los británicos **Free Radical** (cosa que seguramente no causó demasiada aflicción debido al gran catálogo de *shooters* que vio la luz en **PlayStation 3** el pasado año), antes de que acabe el mes de mayo, **UbiSoft** pondrá a la venta ***Haze***. Se trata de un juego de disparos en primera persona ambientado en un futuro cercano, en el que las corporaciones han tomado el control del planeta y luchan por medio de sus ejércitos contra los pocos rebeldes que quedan, constituidos en guerrillas. Un juego del que ya se ha hablado en la revista largo y tendido, y del que el próximo mes tendrás el veredicto definitivo.

Sólo y en compañía

El modo Campaña del juego te pondrá en la piel de un soldado de una de esas corporaciones, que a mitad de la historia cambiará su forma de pensar para alistarse en el ejército rebelde. De este modo, el jugador experimentará dos forma de jugar bastante diferentes. Siendo un miembro de la corporación **Mantel**, tendrás a tu disposición un potente arsenal de armas de fuego y una sustancia, el *Néctar*, que podrás consumir en cualquier momento (pues las reservas se van recargando de forma automática). Dicha sustancia otorgará al personaje mayor puntería, fuerza, resistencia y agilidad. Aunque esta «droga» del futuro también tendrá sus efectos secundarios, algo que el protagonista descubrirá muy pronto... Cuando se una a los rebeldes, la avanzada tecnología dará paso al sigilo, los ataques sorpresa y la coordinación con sus compañeros, así como el aprovechamiento de los puntos débiles del enemigo (el abuso del *Néctar* y su excesiva confianza, por ejemplo).

Todo esto para la modalidad principal, que podrá ser jugada por cuatro participantes en modo cooperativo a través de la red. Pero ***Haze*** también contará con un modo multijugador para un máximo de 24 personas, en el que además del clásico *Deathmatch* (solo o por equipos) existirán otras maneras de ganar la partida, como cumplir unos objetivos determinados dentro del mapa. Además, este *multiplayer* ampliará la historia del modo principal del juego.

COMPAÑÍA **UBISOFT** | DESARROLLADOR **FREE RADICAL** | DISTRIBUIDOR **UBISOFT** | GÉNERO **SHOOTER SUBJETIVO** | JUGADORES **x24** | hazegame.uk.ubi.com


Estos «buggies» son algunos de los vehículos que podrás emplear en el modo multijugador.









Un buen «chute». Encarnando a uno de los soldados de Mantel, tendrás a tu disposición una reserva de Néctar. Al administrártela verás cómo las tropas enemigas son mucho más sencillas de abatir, entre otras mejoras.



Si no dispones de conexión a la red o LAN, podrás cooperar con otro amigo gracias a la pantalla partida.

claves

1 El conocido grupo de rock Korn ha creado un tema inspirado en el juego y que se llama igual que él. Además, también existe un videoclip que puedes contemplar en la página web del título.



2 El anterior trabajo de Free Radical fue Time Splitters: Futuro Perfecto. Se rumorea que pronto se anunciará una cuarta entrega de la popular saga para PlayStation 3.



VERSIÓN BETA



LucasArts ha suavizado algunos aspectos respecto a los films: no hay simbología nazi en los enemigos ni muertes horribles. Por eso sale Satipo huyendo de la roca en lugar de morir empalado.



LEGO INDIANA JONES
LA TRILOGÍA ORIGINAL

EL DOCTOR JONES ESTÁ HECHO UNA BUENA PIEZA

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

Como ya sucedía con los Lego Star Wars, resulta imposible soltar el mando tras haber probado este Indiana plastificado.

A LA VENTA EN junio

No por esperada, la jugada de **LucasArts** deja de ser genial. Dado el impacto y la popularidad cosechada por los *Lego Star Wars*, ¿por qué no trasladar su irresistible mecánica a la otra gran trilogía fílmica de George Lucas? Dicho y hecho. **Traveller's Tales** ha convertido a Harrison Ford y el resto de actores y escenarios de las tres películas en bloques **Lego**, dándonos una nueva lección de cómo fusionar jugabilidad con mitomanía. Cargado de guiños a los filmes originales y con un desarrollo tan adictivo como sencillo, esta nueva producción de **LucasArts** promete convertirse en el gran bombazo comercial de este verano, coincidiendo con el regreso, tras casi 20 años, de Indiana Jones a las pantallas de cine. Prepárate para revivir la persecución de las vagonetas en las minas de *El Templo Maldito*, para huir de la roca rodante en *En Busca Del Arca Perdida* o culminar la búsqueda del Santo Grial en compañía de la versión **Lego** de Sean Connery. Aunque mantiene un desarrollo casi calcado a los *Lego Star Wars*, este ***Lego Indiana Jones*** se desmarca del uso de La Fuerza para mover los bloques **Lego**. Aquí tendrás que hacerlo todo a mano, al tiempo que será imprescindible utilizar objetos mientras coordinas las habilidades de los diferentes personajes. La posibilidad de revivir niveles ya superados con otros personajes, te abrirá las puertas a nuevas rutas y secretos. Y sin darte cuenta, llevarás acumuladas más de 30 horas sin poder parar de jugar.

COMPAÑÍA **LUCASARTS** | DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **PLATAFORMAS** | JUGADORES | www.lucasarts.com/games/legoindianajones

2008 Vs. 1981. Nada menos que 27 años separan estas dos imágenes, que demuestran el grado de fidelidad (y parodia) de esta versión Lego respecto a la película original.





Arqueología de bolsillo.

Aún no hemos podido probar la versión PSP, pero las pantallas que ha desvelado LucasArts muestran que tendrá una mecánica idéntica a las de las versiones de sobremesa, incluyendo el modo cooperativo para dos jugadores.



Cada personaje cuenta con sus propias habilidades: Jones tiene el látigo, Tapón se cuela por los conductos y Willie salta el doble que los demás.









El látigo permite a Indy activar resortes y alcanzar lugares inaccesibles para los demás personajes.

claves

1 Por supuesto, en esta parodia Lego no podían faltar los villanos de las películas originales: aquí tenéis al arqueólogo francés Belloq (Paul Freeman) y al traidor Satipo (Alfred Molina).

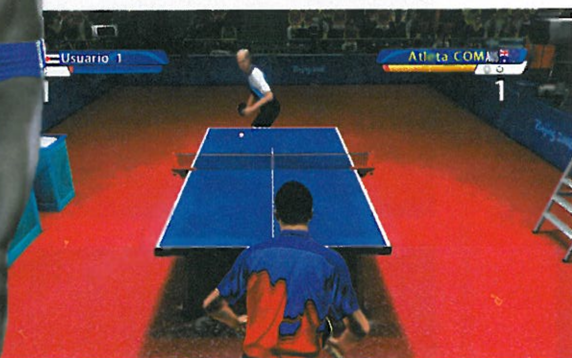


2 La Universidad Barnett cumple la misma función que la taberna de Mos Eisley en los Lego SW: desde aquí podrás saltar a las otras películas, diseñar tu personaje, comprar trucos, ver vídeos...



VERSIÓN BETA



Nuevas pruebas. Con respecto a las anteriores ediciones, las pruebas que debutan en un videojuego olímpico son el tenis de mesa y el judo.



Disciplinas. Las 30 disciplinas incluidas aparecen recogidas en cinco grupos: carreras (7), saltos y lanzamientos (8), gimnasia (6), tiro (3) y otras (6).

BEIJING 2008

LAS OLIMPIADAS DEBUTAN EN LA RED CON NUEVAS DISCIPLINAS

PS3

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **EUROCOM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES
www.olympicvideogames.com

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE
Muchas pruebas en la línea de siempre. Esperemos que se solucionen los problemas gráficos.

Parece mentira, pero ya han pasado cuatro años desde los Juegos Olímpicos de Atenas. Esta circunstancia supone que, por quinta ocasión consecutiva (desde 1992 con *Track & Field in Barcelona*), la llegada de las Olimpiadas esté acompañada por la aparición de un videojuego que reúne las diferentes disciplinas deportivas de los JJ.OO.

Y los Juegos Olímpicos de Pequín no podían ser menos, por lo que también contará con un juego que sigue el formato al que estamos acostumbrados. En esta ocasión, la licencia oficial ha sido adquirida por **Sega**, que ha contado con **Eurocom** para realizar el desarrollo del título. Curiosamente, el equipo desarrollador es el mismo que se encargó de la edición de *Athens 2004*, por lo que ahora no pueden esgrimir la excusa de que no han tenido el tiempo suficiente como para conseguir un buen resultado.

Entre los aspectos más destacados de **Beijing 2008** hay que mencionar que, por primera vez, se abre la posibilidad de disfrutar de este tipo de pruebas vía On-line.

En cuanto a las disciplinas incluidas, estamos ante la mayor oferta de la historia, ya que los 35 «desafíos» superan con creces los de anteriores versiones. El gran protagonista sigue siendo el atletismo, en el que los más veteranos recordarán viejos tiempos con la recreativa *Track & Field*. El abanico de pruebas recogidas incluye disciplinas tan distintas como el tiro o el ciclismo en pista, combinando diferentes sistemas de control en cada una de ellas. Destacar que tanto el tenis de mesa como el *judo* hacen su debut en un juego olímpico. Y, por último, mencionar que la licencia oficial permite recrear algunos de los escenarios en los que se desarrollarán las Olimpiadas.

A LA VENTA EN junio

claves

1 Entre los alicientes del juego se encuentra la variedad de disciplinas, superando las 25 incluidas en Athens 2004. Sin embargo, el sistema de control es parecido en muchas de ellas.



2 Las repeticiones ofrecen múltiples perspectivas, logrando imágenes espectaculares. Sin embargo, la beta que hemos analizado, presenta bastantes errores en el apartado gráfico.





POR **BEN REILLY**

guía completa GTA IV



PS3

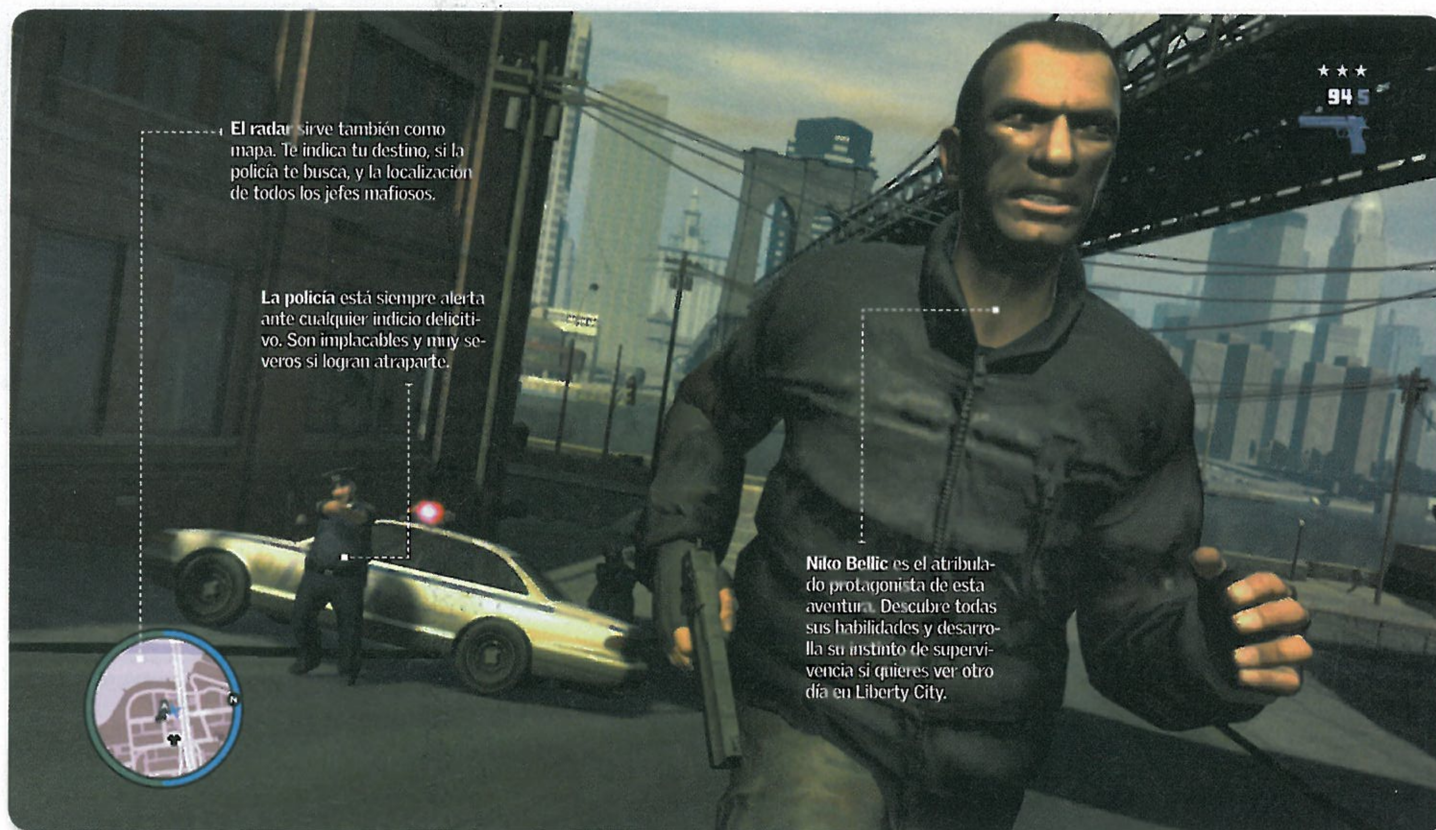
NIKO BELLIC ESTÁ DISPUESTO A TODO PARA ALCANZAR EL SUEÑO AMERICANO. PERO LE ESPERA UN CAMINO TAN INTENSO COMO PELIGROSO EN LA CAPITAL DEL CRIMEN, LIBERTY CITY



GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
PROGRAMADOR **ROCKSTAR**
DISTRIBUIDOR **ROCKSTAR**
JUGADORES
x 8
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/INGLÉS
GRABAR PARTIDA **192 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.rockstargames.com/IV/

18+

SOBREVIVIR EN LA CIUDAD DEL CRIMEN. Liberty City tiene cientos de cosas interesantes que ofrecerte, pero podrás conocer muy pocas de ellas si no aprendes la principal regla: sé astuto, duro y más rápido que tu enemigo. Aquí sabrás lo esencial para hacer de Niko Bellic el nuevo rey de los bajos fondos.



El radar sirve también como mapa. Te indica tu destino, si la policía te busca, y la localización de todos los jefes mafiosos.

La policía está siempre alerta ante cualquier indicio delictivo. Son implacables y muy severos si logran atraparte.

Niko Bellic es el atribulado protagonista de esta aventura. Descubre todas sus habilidades y desarrolla su instinto de supervivencia si quieres ver otro día en Liberty City.

SOBREVIVIR EN LIBERTY CITY



COMBATE

La experiencia en combate de Niko le permite realizar movimientos como esquivar golpes, desarmar al enemigo o realizar combos. Experimenta tus propias combinaciones de golpes.



TIROTEOS

Durarás muy poco en ellos si te expones a la gran puntería de los enemigos. Busca una superficie donde cubrirte y usa la puntería automática para localizar a cada uno de tus oponentes.



VEHÍCULOS

Ya sea «puenteándolos» o a punta de pistola, todos los coches, motos o camiones de la ciudad están a tu disposición. Ten en cuenta que cada uno tiene un manejo diferente...



MISIONES

Cada jefe criminal tiene varios encargos para ti, de dificultad variable. Realízalos para avanzar en la historia, acceder a nuevas misiones y recorrer todas las islas que forman Liberty City.



TELÉFONO MÓVIL

Es tu medio de contacto con amigos, enemigos y jefes de misión. También puedes usarlo para quedar con colegas o llamar a los servicios de emergencia. Usarás más de un modelo distinto.



ACTIVIDADES

Liberty City ofrece todo tipo de atracciones. Busca sus bares, los clubs de monólogos, los juegos de salón, los cibercafes, clubs de striptease... Tienes de todo para disfrutar la ciudad.



PERSECUCIÓN POLICIAL

Cada infracción que cometas pone en alerta a la policía. Cuanto mayor sea el delito, más estrellas de persecución habrá y peor será la respuesta de la ley.



EXPLORACIÓN

Descubre los secretos de la ciudad y la magia de los momentos inesperados. Recorre sus rincones y localiza a las «ratas voladoras» o el misterioso Corazón de la Ciudad.

LAS MISIONES

TE OFRECEMOS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE ESTA GRAN AVENTURA, JUNTO A NIKO BELLIC


La puntería automática es esencial para alcanzar a tiradores en azoteas y zonas elevadas.



MISIONES DE ROMAN

MISIÓN 1

» Tras la introducción, debes llevar a **Roman** hasta su apartamento. Familiarízate con los controles básicos del **coche** por el camino. Desde este momento el mapa siempre te indicará con precisión el punto al que debes dirigirte, gracias al GPS. Aparca en la flecha tal y como se te indica.

MISIÓN 2

» Ahora debes llevar a **Roman** para que pida fondos a sus prestamistas... a los que ya debe **dinero**. Espera en el **coche** hasta que aparezcan los extorsionadores. Esta misión te explica las funciones básicas del teléfono móvil.

» Llama a **Roman** en cuanto veas el **coche** de los matones, pulsando ▲ en la cruceta. Selecciona a **Roman** y llámale para que escape. Junto a él, conduce de nuevo hasta el local cuanto antes, evitando a los prestamistas.

MISIÓN 3

» Tras rescatar a **Roman**, es el momento de ir a recoger a **Mallory** y su amiga **Michelle**, que esperan en la estación de metro.

» Coge el **vehículo** que hay en la puerta. El GPS te indica el camino hasta la estación. Una vez recojas a las chicas (toca el claxon si no se dan por aludidas), condúcelas al apartamento de **Michelle**... a la que por cierto, le gustas.

» Mallory sugiere que te cambies de **ropa**, así que conduce hasta el icono con forma de **camisa**, indicado en el GPS.

» Nada mejor que unos vaqueros nuevos: pruébatelos con L2 y cómpralos pulsando ⊗.

» Y como si fueran unos pantalones mágicos, nada más salir de la tienda **Michelle** te llama para concertar una cita. El problema es que **Roman** te llama justo cuando vas a reunirte con la chica. ¿Decides salvarlo o prefieres mantener la cita?

MISIÓN 4

» **Roman** te espera en la cancha de baloncesto, con dos matones dándole un repaso. Mantén pulsado L1, pulsa ⊗ cuando te ataquen para esquivar y contraataca con △.

» Deshazte de estos dos **enemigos** y persigue en **coche** al tercero, hasta un almacén. Ahora has de subir las **escaleras** hasta la azotea. Tras **desarmarle**, apuñálale con ◎ y termina con una patada.

MISIÓN 5

» Como es tu primera cita no puedes elegir el sitio al que ir, aunque más tarde podrás hacerlo. Recoge a **Michelle** y llévala a la bolera, indicada en el mapa del GPS.

» Pulsa L2 para conocer las instrucciones del juego de bolos y pide una pista al encargado.

» Para jugar, pulsa ⊗ cuando estés en la posición deseada y lanza la bola con el **Stick** analógico derecho. Tras la partida, lleva a **Michelle** de nuevo a su apartamento.

MISIÓN 6

» Sube al taxi y ve a recoger al tipo que **Roman** te ha indicado. En concreto debes dirigirte a un callejón que hay al otro extremo de la ciudad. Una vez llegues se activará tu **Nivel de Búsqueda Policial**. Para eliminarlo tienes que conducir fuera del radio de la **Policía**, es decir, salir del círculo rojo indicado en el GPS. Cuando salgas, evita cometer cualquier infracción hasta que el nivel de búsqueda desaparezca.



» Puedes recuperar salud en puestos de perritos calientes y establecimientos de comida más refinada.

» Mantente al margen de cualquier actividad violenta cuando salgas de copas con tus amigos o novias.

» Familiarízate con el freno de mano y serás capaz de tomar las curvas sin apenas reducir la velocidad.

» Reserva los mejores deportivos o motos para misiones de persecución o de fugas, en lugar de machacarlos explorando.

MISIÓN 7

» El minimapa te indica a dónde debes dirigirte para recoger a **Little Jacob**. Cuando llegues a tu destino, tu acompañante baja del **coche**.

» Después dirígete hasta el marcador y agáchate, pulsando el **Stick** analógico izquierdo. Equípate con la pistola por medio de la cruceta. Dispara a todos tus rivales en cuanto aparezcan, fijándote en los puntos de salud de su punto de mira.

» Ahora, con todo despejado, lleva a Little Jacob a la cafetería. Por ahora **Roman** no aparece en el mapa, así que ve a conocer la oferta de **Vlad**.

MISIÓN 8

» **Vlad** te espera bebiendo en un bar. Tras la secuencia, acaba con los dos matones que hay frente a ti y escapa por la puerta trasera. Sube al **coche** de inmediato y persigue a Vlad, quien estrella su **vehículo**. El resto es sencillo: camina hacia él, apunta y dispara.

MISIÓN 9

» Tan pronto como recuperes el control sobre **Niko**, un **coche** de la **Policía** aparece y un agente se baja de él. Espera a que se aleje y sube al **coche**.

» Activa la sirena pulsando el **Stick** analógico izquierdo y persigue a cada una de las furgonetas. Cuando localices la furgoneta correcta, salta a su interior. Tienes que conducir por el barrio hasta que tu **Nivel de Búsqueda Policial** desaparezca. Después, lleva el **vehículo** hasta el almacén.

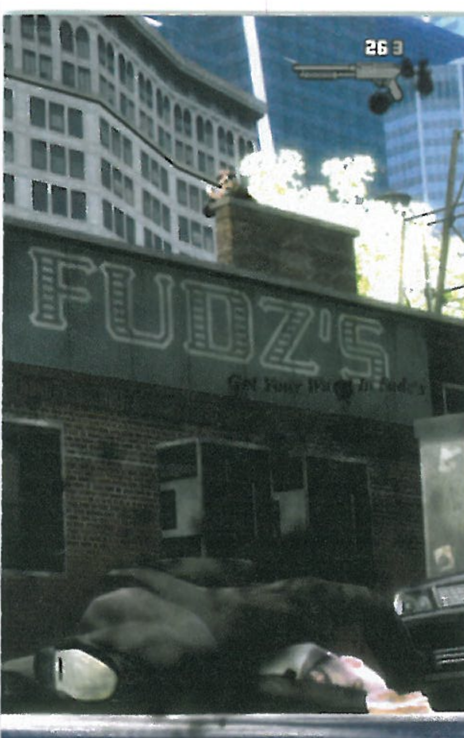
MISIÓN 10

» Ve a un café TW@ y habla con la señora del mostrador. Usa cualquiera de los **ordenadores** para consultar tu e-mail (en la esquina superior derecha).

» Vaya, sólo tienes uno. Contéstalo.

» Una vez fuera del café, responde a la llamada de **Roman**. Regresa al café y contesta el e-mail de Brucie, para a continuación dirigirte al punto indicado en el mapa.

» Más allá del túnel tienes que pagar **peaje**, si no quieres que te persiga



la pasma. Después debes derribar al **matones** de la **motocicleta** y devolvérsela a Brucie. Recibirás 1.000 pavos, de los que se descontarán los daños sufridos por la **moto**.

MISIONES DE VLAD

MISIÓN 1

» Conduce hasta el punto indicado en el mapa y dale una lección al dueño de la tienda, destrozando el interior a golpe de bate. También puedes arrojar un **ladrillo** por la ventana. Cuando el tendero haya pagado, regresa con Vlad.

MISIÓN 2

» El siguiente destino es la lavandería. Una vez estés allí, tu **objetivo** escapa en una furgoneta. Corre tras él y haz un puente a uno de los **vehículos** que hay aparcados.

» Recuerda: presiona alternativamente L1 y R1 hasta que actives el contacto. El resto es fácil y divertido: estampa tu **vehículo** contra la furgoneta del tipo que persigues. Tras la secuencia, llama a Vlad.

MISIÓN 3

» Después de hablar con Vlad tienes que poner rumbo a la estación de metro más cercana. Entra y sube las **escaleras**.

» Para subir al metro tan sólo debes pulsar △, mientras que si presionas ⊗ llegarás de inmediato a tu destino.

» Una vez llegues, acércate al hombre que hay junto al **coche** y apúntale para darle una buena paliza.

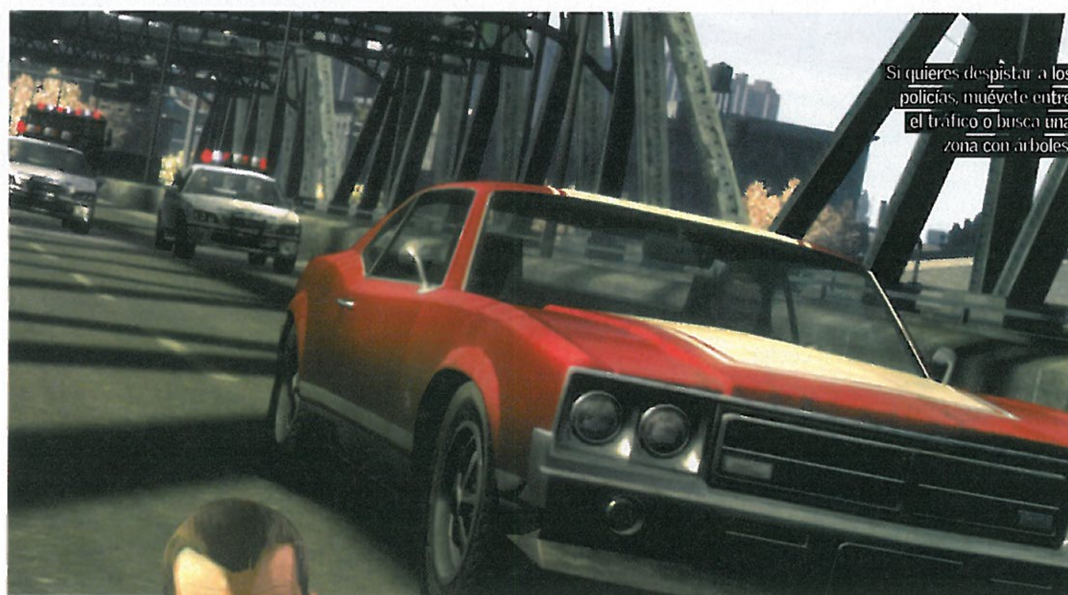
» Después, coge el **coche** y espera la llamada de Vlad.

» Debes llevar el **vehículo** a un túnel de lavado, para que Vlad lo acepte cuando se lo traigas. No tendrás penalización si el **coche** sufre daños, aunque Vlad te llamará para decirte cuatro cosas.

MISIÓN 4

» Coge un **coche** cualquiera y ve hasta el cubículo habitual de **Roman**. Cuando llegues allí, espera a que Ivan salga y síguelo.

» Se detendrá en un solar en construcción, donde debes subir las **escalerillas** y perseguirle por los tejados. Cuando arrincones a Vlad tienes dos opciones: liquidarle o dejarle vivir.



Si quieres despistar a los policías, muévete entre el tráfico o busca una zona con árboles.

MISIONES DE LJ

MISIÓN 1

» Parece que Little Jacob necesita un poco más de «inspiración». Conduce hasta Willis y aparca en la flecha, para después dirigirte al **callejón** que te indica el mapa.

» Hay tres camellos a tu izquierda: atropéllalos y remátalos a tiros.

» Ahora, recoge a **LJ** y llévalo a Meadows Park. Cuando **LJ** irrumpa en la sala, pega tu espalda a una pared y apunta a la cabeza de los **enemigos**. Repite esta estrategia junto a la venta para deshacerte de los **matones** con la escopeta. Quedan dos **enemigos**. Recoge las **armas** y el **botiquín** de la mesa, regresa al **coche** y lleva a **LJ** hasta el café.

MISIÓN 2

» Coge un **coche** y dirígete al punto indicado en el mapa. Tras la secuencia, verás que el camello comienza a caminar.

» Síguele de forma sutil... aunque **Roman** vuelve a meter la pata: su llamada alerta al camello, que huye despavorido.

» Corre tras él hasta el apartamento, sin dispararle o golpearle. Cuando llegues arriba, destruye el **cierre** con la pistola y protégete tras la pared. Acaba con todos los camellos y recoge del suelo tu recompensa.

MISIONES DE FAUSTIN

MISIÓN 1

» Pilla un **coche** y conduce hasta el *sex shop* que aparece en el mapa. Ahora, baja las **escaleras** y apunta para intimidar a tu oponente, para a continuación disparar al segundo **matón**.

» Sal del garito y dirígete al depósito de **armas** del callejón. Tienes que comprar una Micro **SMG**, en la zona de la derecha. Por suerte paga Faustin. Vuelve a su casa.

MISIÓN 2

» Una vez llegues al punto indicado en el mapa, busca una **escalerilla** que conduce a una plataforma. Hay dos matones vigilando: deshazte del primero con la **SMG** y salta sobre los raíles para alcanzar a tu **objetivo**.

» El **enemigo** se introduce en un **coche** para escapar, pero para hacerlo tiene que dar la vuelta. Cuando sea un blanco perfecto, abre fuego sobre los neumáticos.

» Sigue disparando sobre el **coche** hasta que comience a arder y el conductor escape. Aplástale con tu **vehículo** o dispárale antes de que huya.

MISIÓN 3

» Cuando conozcas dónde se encuentra el motorista y llegues al lugar, tu presa escapará de inmediato.

» Persíguele y no te molestes en dispararle, ya que no vas a lograr que se desvíe de su ruta.

» Tras un tiempo de persecución aparecen sus colegas. Abre fuego sobre todos ellos antes de que lleguen al parque. Una vez allí, deshazte de aquellos **motoristas** que queden en pie, uno por uno para evitar sufrir daños. Elimina al último de ellos.

MISIÓN 4

» Menudo regalito: un camión repleto de explosivos. Por suerte ▸



NIKO BELLIC
BAJO SU RUDO ASPECTO SE OCULTA UN FEROZ LUCHADOR QUE HARÁ TODO POR SOBREVIVIR



(por así decirlo), lleva una luz en la parte trasera que indica el daño sufrido, es decir, si vas a explotar o no.

» Aprovecha que el camión es lento y no seas impaciente.

» Esta vez tienes que pagar el **peaje** del puente para evitar a la **Policía**. No te salgas del carril, permanece dentro del camión y presiona el gatillo (L2) para activarlo cuando llegues a tu destino.

» Tras la secuencia, corre a toda velocidad para evitar la explosión. Conseguirás 700 dólares y acceso a las misiones de Brucie.

MISIÓN 5

» Conduce hasta el club y busca un icono en tu radar que indica dónde está el **chaleco antibalas**. Una vez lo tengas, equípate con tu mejor **arma** y entra en el establecimiento.

» Tras la secuencia es hora de ponerse a cubierto y disparar. Hay dos matones detrás de la barra, y otro cerca del escenario.

» En el siguiente pasillo te esperan dos **enemigos** más. Faustin no debe escapar. Ya en el callejón te asaltan más matones, así que abre las puertas con cuidado antes de abrir fuego.

» Cuando todo esté despejado, sube las **escaleras** y elimina a Faustin antes de que pueda reaccionar.

MISIÓN 6

» Llama a Dimitri para poder acceder a esta misión. Asegúrate también de haber completado las misiones de Little Jacob.

» Asegúrate de tener la salud a tope y algo de **blindaje**. Una vez llegues al almacén, ponte a cubierto para deshacerte de los **enemigos**. Cuando aparezca la poli, sal por la puerta contigua y entra en el **coche**.

» Reduce el **Nivel de Búsqueda Policial** y lleva a **LJ** hasta la Cafetería. Para acceder al siguiente nivel llama a **Roman** y sigue las indicaciones del mapa, hacia el Norte.



Para ejecutar a un objetivo, usa un vehículo amplio para tener una zona de cobertura más grande desde la que disparar.

MISIONES DE BRUCIE

MISIÓN 1

» Lo primero que debes hacer es conseguir, por las malas, un **coche** de **Policía**. Llévalo hasta donde te está esperando Brucie para comenzar la misión. Tranquilo, ya que perderás tu **Nivel de Búsqueda Policial** nada más llegar.

» Tras su llamada, debes *hackear* el **ordenador** del **coche** policial, pulsando L2.

» Teclea cualquier nombre al azar («Lyle» por ejemplo) para activar tu **objetivo**. Ve a ese punto del mapa y verás cómo tu presa salta por la ventana. Persíguele y abre fuego sobre su **coche** hasta que salte del mismo. Plánchale la columna con tu **coche**, y habrás terminado.

MISIÓN 2

» De nuevo Brucie te pide que le consigas un **vehículo**. La pega es que, al llegar a tu destino, seis matones te acorralan en tres **coches**. Para completar la misión es preciso saltar del **coche** y acabar con los **enemigos**.

» El juego te advierte que regreses al **coche**, pero este método es el más eficaz. Si te sientes valiente, lleva el **coche** a su destino con los tres **vehículos enemigos** en tus talones.

MISIÓN 3

» Tienes que encontrar el cibercafé más cercano y conectarte a Internet. Pulsa en el *link* de la derecha y accede a la sección masculina.

» El usuario al que estas buscando se llama **FrenchTom**. Si quieres, revisa tu perfil de citas.

» Cuando estés listo, activa una cita con el usuario.

» Como aún tienes que esperar su respuesta, aprovecha mientras para realizar otra misión hasta que recibas un SMS de **Roman**.

» Revisa tu correo y contesta el e-mail de Tom. Ahora, **duerme** si lo necesitas. Cuando llegues a tu cita, Tom te estará esperando. Una vez termine la conversación, levántate pulsado L2/R2 alternativamente, síguele y deshazte de tu noviete.

MISIÓN 4

» Esta vez Brucie quiere que le consigas un **Comet**, un verdadero bólido. Consigue el **coche** en el punto indicado y colócate en la línea de salida. Tienes que atravesar cada punto de control, sin saltarte ni uno solo.

» Recuerda que el freno de mano es fundamental, aunque te recomendamos que en esta carrera lo combines también con los frenos normales. De lo contrario, te chocarás en cada curva y perderás tu posición. no debe importarte repetir esta misión, ya que Brucie te recompensará con el Comet por tus servicios.

MISIONES DE MANNY

MISIÓN 1

» Conduce hasta donde se encuentra el camello. Debes seguirle, pero manteniendo una distancia de unos dos **coches** por detrás del suyo.

» Cuando llegue a un almacén, baja del **vehículo** y síguele. Sube por las



» ¿Te gustaría tener una escopeta? Súbete a un coche de la Policía y tendras una recortada con cinco cartuchos.

» Piénsate bien las decisiones más cruciales, ya que depende de cuál tomes obtendrás premios o nuevas misiones.

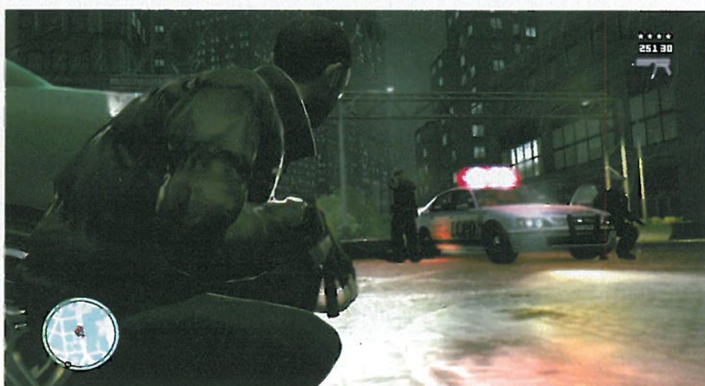
» Cuanto mayor sea tu porcentaje de amistad con otros personajes, más dispuestos estarán a darte ayuda o descuentos.

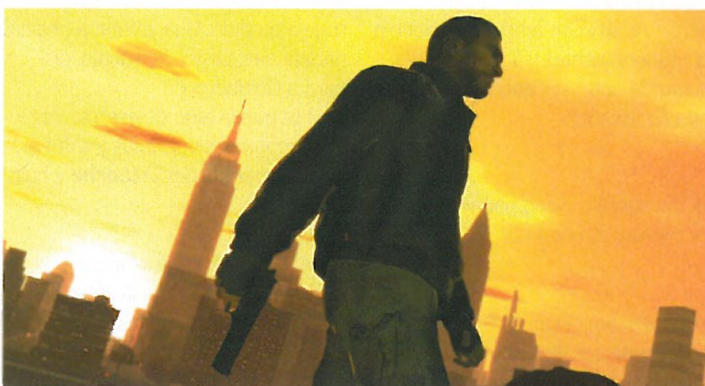
» Puedes llamar a Urgencias para robar un coche de policía o una ambulancia.

NIVEL DE BÚSQUEDA. SI ALCANZAS UN NIVEL DE TRES ESTRELLAS, LA POLICÍA ENVIARÁ UN HELICÓPTERO TRAS DE TI. ESCAPA EN MOTO Y REFÚGIATE EN PARQUES O ZONAS DE TRÁFICO DENSO









escaleras del callejón y salta sobre los tablones para acceder al techo.

» Puedes entrar por el tragaluz, pero antes deshazte de un par de matones desde esa posición.

» Una vez te dejes caer, elimina a tus **enemigos** uno por uno, desde una posición a cubierto. El último paso es reventar el cerrojo de la puerta de un disparo.

MISIÓN 2

» El primer paso es conseguir un **vehículo** desde el que abatir a los tres camellos que hay en la esquina, disparando desde la ventanilla.

» O si tienes algo más de prisa, intenta atropellarlos a todos. Una vez todos estén fuera de juego, persigue al tipo que escapó en **coche**.

» Dispara a su **vehículo** hasta reducirlo, o bien para lograr que baje del **coche** y así liquidarlo personalmente. Ahora, para acceder a la siguiente misión, espera hasta que Mallorie te llame.

MISIÓN 3

» Tu destino es ahora el puente de Algonquin. Una vez llegues, la cámara sigue a un tren: persíguelo. Pégate a él tanto como puedas hasta llegar a la estación. Cuando tu presa baje del tren, sube las **escaleras** y dispara con tu **SMG** a los tres **objetivos**.

MISIONES DE ELIZABETA

MISIÓN 1

» Es momento de dirigirte al punto indicado en el mapa. Una vez llegues, sube a la azotea del edificio para recoger el Rifle de Francotirador.

» Puedes apuntar con el **Stick** analógico derecho y hacer *zoom* con el **Stick** izquierdo. Una vez se haya cerrado el trato, comienza a disparar. Vigila a Patrick tras deshacerte de los camellos. Cuando Patrick pelee con uno de ellos, deshazte del **enemigo** sin alcanzar a tu aliado. Ten en cuenta que habrá dos oleadas de **enemigos**, la segunda de ellos en la azotea de enfrente. Puedes quedarte con el rifle.

MISIÓN 2

» Es recomendable que te hagas con algo de **blindaje** antes de comenzar esta misión. Lleva al Playboy hasta la zona donde se va a cerrar el trato. Asegúrate de haber cogido la **escopeta** del primer piso.

» Como era de esperar, el trato sale mal y tienes que ponerte a cubierto. Docenas de **Policías** con **blindaje** aparecen a tu alrededor.

» Si quieres seguir con vida, no abandones la cobertura y realiza disparos a la cabeza con puntería manual. Por si lo necesitas, tienes un **botiquín** de camino a la azotea. Arriba, por desgracia, te esperan más **Policías**.

» Atento al agente que aparece de pronto en la **escalera**. Salta a la azotea de enfrente y lleva a Playboy a su casa. Tienes que reducir el **Nivel de Búsqueda Policial** si quieres llegar a tu destino.



MISIÓN 3

» Una vez más te aconsejamos que consigas **blindaje** antes de emprender esta misión. Conduce hasta el hospital abandonado con tu mejor pieza de **armamento** a punto.

» Tienes que conseguir la **droga**, pero no es preciso que acabes con todos los **enemigos**. Para facilitar las cosas, es mejor que subas por la **escalerilla** de la parte trasera antes de entrar en el edificio. Una vez cojas la **droga** (en la habitación que hay al fondo) la **Policía** irrumpe en el hospital.

» Deja que los **enemigos** que hayan sobrevivido se enzarcen en una batalla contra los polis, así tú podrás escapar. No mates a nadie mientras te fugas. Por si lo necesitas tienes un **botiquín** al fondo del edificio. También hay un taller de pintura en Algonquin, Purgatory.

MISIÓN 4

» Una misión sencilla en la que tan solo debes llevar los cadáveres hasta el punto indicado, para vender los **órganos** en el mercado negro. Ve hacia el **sur** y atiende la llamada de Brucie por el camino. Aparca para concluir.

MISIONES DE PLAYBOY X

MISIÓN 1

» Tras pertrecharte con **chaleco antibalas** y munición, sube al **coche** que te espera en la zona sur de la isla. Coge las **armas** del maletero y sube al ascensor junto a Playboy. Cuando estés arriba tendrás que acabar con tres tiradores. ▸



Cuando se produzca la emboscada, lo primero debe ser buscar una posición a cubierto desde la que defenderse.

» Dos de ellos están en las grúas que hay justo frente a ti.
» El tercero es algo más complicado, así que apunta hacia abajo siguiendo la dirección que indica el icono.
» Ahora, baja en el ascensor y cruza la calle para entrar en el solar.
» Salta la verja y corre hacia el icono para ponerte a cubierto. Empiezan a llegar los **enemigos**, pero desde tu posición es fácil abatirlos.
» Después, sube para liquidar a tu primer **objetivo**.
» Para el segundo **objetivo** tienes que subir la rampa que hay al otro lado del solar, pero siempre apuntando a cualquier **matón** que surja por el camino. Una vez arriba, arroja **granadas** para despejar la zona. Si el **objetivo** ha sobrevivido, usa la **SMG**.
» El tercer **objetivo** está algo más lejos. Coge tu Rifle de Asalto y sube la rampa para abatir desde esa posición al resto de **enemigos**. Cuando aparezca el icono del **objetivo**, desciende hasta el lugar donde liquidaste al **objetivo** anterior.
» Tienes que abatir al piloto del **helicóptero** con el fusil de francotirador. Te quedan muchos **enemigos** que liquidar antes de escapar, tras abatir al último **objetivo**.

MISIÓN 2

» Usa la cámara de tu teléfono móvil para identificar a tu **objetivo**. No es preciso que consigas un plano detallado.
» Marlon es el de la chaqueta oscura, y tiene dos **coches** listos para escapar. Acaba con él cuanto antes para ahorrarte una persecución.

MISIONES DE DWAYNE

MISIÓN 1

» Tienes que ir al destino indicado y elegir entre liquidar a la chica o dejarla ir. En cualquier caso tendrás que perseguir a su novio en **moto**. Cuando se estrelle, acaba con él.

MISIÓN 2

» Es necesario que acabes con tres **objetivos**. El primero está en la oficina de enfrente, bien **armado** con una escopeta. Entra con sigilo para abatirlo.
» El segundo está cerca del escenario, hablando con una *stripper*. Dispárale. El tercero está en una cabina y tiene un **AK** para defenderse. Acaba con ambos. Persigue a los supervivientes y liquídalos, bloqueando antes las **escaleras** para que no escapen.

MISIÓN 3

» Tan sencillo como pagar el **peaje** de camino al Hospital.

MISIÓN 4

» Tienes que elegir entre liquidar a **Dwayne** o a **Playboy X**. Dwayne es más vulnerable, pero acabar con Playboy X te proporcionará su apartamento.

MISIONES DE MICHELLE

MISIÓN 1

» Revisa tus emails y ve a la joyería para encontrar a tu **objetivo**. Ciérrale el paso en una esquina mientras corre y dale su merecido.

MISIONES DE FRANCIS

MISIÓN 1

» Conduce hasta tu destino, cerca del agua, y disfruta de la escena. Recibirás un SMS con el número de un chantajista.
» Llámale y fíjate en ese tipo con la gabardina **amarilla**: es él. Tras deshacerte del chantajista, coge las pruebas que tenía y escapa de la **Policía**. Devuelve las fotos a McReary.

MISIÓN 2

» Ve a Perseus para conseguir un traje a medida. Una vez en la oficina para la entrevista de trabajo, dispara a Goldberg.
» Si te queda algo de energía, abre fuego sobre las ventanas y salta al exterior para coger un **coche** y huir.

MISIÓN 3

» Una vez estés en la azotea con el fusil, puedes disparar a la antena de televisión para que tu **objetivo** intente arreglarla, o bien buscar su número de teléfono con la mirilla, llamarle para que se levante y disparar.

MISIONES DE PATRICK

MISIÓN 1

» Una vez llegues al almacén, sube por la madera que hay en la parte trasera y deslízate hasta el tejado.
» Usa el rifle de asalto y **granadas** para deshacerte de todos los **enemigos** que hay en la azotea, ya que son demasiados.
» Con todo despejado, salta y acaba con los supervivientes que hay dentro del edificio.
» Ahora, conduce el camión hacia tu destino. Por el camino aparecen más matones, así que arroja un par de **granadas** desde la cabina (recuerda que puedes cambiar de **armas** en marcha pulsando ⊗). Si tienes **Nivel de Búsqueda Policial**, éste desaparecerá cuando llegues a tu **objetivo**.

MISIÓN 2

» Consigue un **coche** de cuatro puertas y conduce hasta la planta. Nada más llegar serás bienvenido con balazos. Ponte a cubierto tras el **coche** y deshazte de los **enemigos** uno por uno. Después, salta la verja y reúnete con el resto de tu equipo. Coge el **botiquín**.
» Tras cruzar las puerta (deja que tus hombres pasen antes) comienza a eliminar **enemigos**, sin prisa pero sin pausa. El **dinero** está en la oficina que hay arriba, pero tan pronto como lo cojas llegan oleadas de **enemigos**.
» No podrás con todos ellos, así que vuelve a la puerta trasera en dirección al icono de salida. Salta al agua y nada hacia el bote. Una vez a bordo, vuelve con Packie y después al destino que indica el mapa.

MISIÓN 3

» Una de las misiones más difíciles y largas. No te molestes en liquidar a los **Policías**, sino que debes centrarte en los **enemigos** indicados en el mapa para abrirte paso. No permanezcas tampoco en zonas abiertas.
» Conviene que cojas botiquines al entrar en el metro. Asegúrate de tener un **vehículo** robusto, ya que en tu fuga te esperan cuatro bloqueos de la **Policía**. Cuando salgas de la rampa del puente, tuerce a la derecha, hacia el parque, donde podrás despistar a la **Policía**.





MISIÓN 4

» El mensaje de texto te indica a quién debes intimidar. Sube las **escaleras** y ten mucho cuidado, ya que pueden dispararte en cualquier momento. Pégate a las paredes y sube las **escaleras** poco a poco.

MISIÓN 5

» **Roman** ha sido secuestrado, de modo que disponte para una ensalada de tiros.

» En los niveles inferiores es mejor que dispares a ráfagas, además de usar abundantes **granadas**.

» Cuando llegues hasta **Roman**, usa el **Rifle de Francotirador** para acabar con su secuestrador.

MISIONES UL PAPER

MISIÓN 1

» Muy fácil: acaba con los dos tipos que vigilan el **chopper**, róbalo y escapa sin más.

MISIÓN 2

» Usa el **chopper** para volar en persecución de otro **helicóptero**.

» Ten cuidado cuando tengas que pasar debajo del puente, ya que si apuras el descenso pasarás a mejor vida. Tras ese obstáculo, pégate a la derecha del **enemigo** para que **LJ** pueda disparar.

MISIÓN 3

» Una pelea callejera como está mandado. Ten cuidado de no llamar la atención de la **Policía**.

» Intenta rodear a los rusos y atacarles desde arriba, para anular su ventaja de altura. En cualquier caso, mantén las distancias para no ser alcanzado.

MISIONES DE RAY

MISIÓN 1

» Otra misión facilona. Mientras tus colegas del camión de basura mantienen a raya a los **enemigos** en la parte de atrás, tú debes limitarte a conducir.

MISIÓN 2

» En esta persecución tienes que llegar hasta el parque, deshacerte de los matones de Luca y perseguir a éste hasta el baño. Dispara a las **puertas** para que se abran y encontrarás a Luca muy asustado. Acaba con él y llévate los diamantes para entregárselos a Ray.

MISIONES DE DERRICK

CHOPPER. PROCURA MANTENER A BUEN RECAUDO ESTE HELICÓPTERO, YA QUE ES PERFECTO PARA CUBRIR GRANDES DISTANCIAS EN MUY POCO TIEMPO. ADEMÁS, ES IDEAL PARA ATACAR Y ESCAPAR

MISIÓN 1

» Una misión complicadilla. Cuando encuentres a Bucky, síguele hasta los callejones tras su casa.

» Tienes dos opciones. La primera es permanecer a una distancia prudencial y abrir fuego sobre el **enemigo** en el porche, con el riesgo de alertar a la **Policía**.

» También puedes conducir hasta la casa y deshacerte de los matones de Bucky antes de que entren. Usa el sofá para ponerte a cubierto.

» El ultimo **matón** está arriba, en las **escaleras** y con una escopeta. Cuando llegue la **Policía**, deja que se enfrenten a los matones supervivientes y escapa por la puerta de atrás.

MISIÓN 2

» Mantente tan cerca como te sea posible del barco de Kim. Cuando consigas el **lanzacohetes**, deshazte de los botes que tienes detrás tuyo.

» Para acabar con los matones que persiguen a Kim es mejor que uses la **SMG** o el **AK**, para derribar a los conductores.

MISIÓN 3

» Antes de bloquear el túnel, conviene que revises que tienes un **armamento** nutrido. Cuando comience la emboscada, dispara al **matón** que se acerca hacia ti. Después, arroja **granadas** a los **coches** de **Policía**.

» No conviene que uses el **lanzacohetes** o podrías recibir daños colaterales. Cuando termine la misión, ve al transporte indicado.

MISIÓN 4

» De nuevo has de tomar una decisión: ¿acabar con Francis o con Derrick? Derrick da acceso a una recompensa, pero si liquidas a Francis accederás a otra misión...



» Recuerda que apretando el stick analógico izquierdo, Niko caminará agachado y podrá sorprender al enemigo.

» Utiliza el combate cuerpo a cuerpo si tienes que reducir a alguien en plena calle.

» Limita los disparos a pleno día, si no quieres que tu nivel de búsqueda policial suba a dos o más estrellas.

» Si eres lo bastante rápido, puedes desarmar a un enemigo y dejarlo KO antes de que pueda disparar.

MISIONES UL PHIL

MISIÓN 1

» Ponte a cubierto nada más comenzar la misión. Los **enemigos** llegan por todas partes. Concéntrate en un grupo de **enemigos** y después en el siguiente.

» Si lo necesitas, hay un **botiquín** subiendo las **escaleras**. Junto a los balcones puedes colocarte para derribar a más **enemigos**. Una vez fuera, dispara a los dos matones y escapa en **coche**.

MISIÓN 2

» Ahora debes perseguir a tus **enemigos** sin abrir fuego. Cuando estés en el metro, deja que el primer **motorista** se choque contra el tren.

» Persigue al que queda y acelera para saltar cuando frene. Acaba con él cuando se estrelle.

MISIÓN 3

» Una vez subas al ascensor el tiroteo comenzará de inmediato. Equípate con tu mejor **arma**, por ejemplo el **lanzacohetes**, así como **granadas** y cócteles molotov.

» La zona más dura es la azotea. Agacha la cabeza y dispara a ciegas para despejar la zona, y así poder liquidar uno por uno a los **enemigos** restantes.

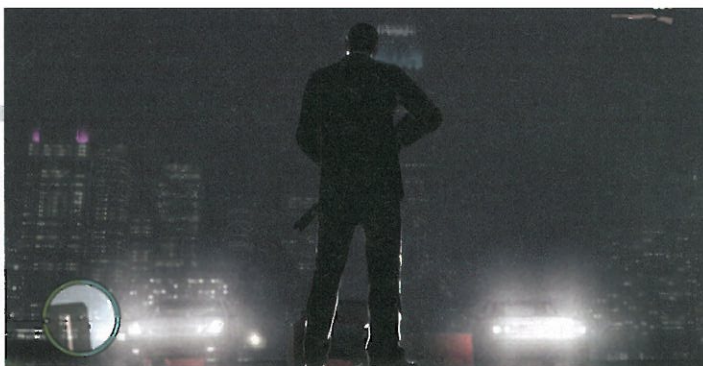
MISIÓN 4

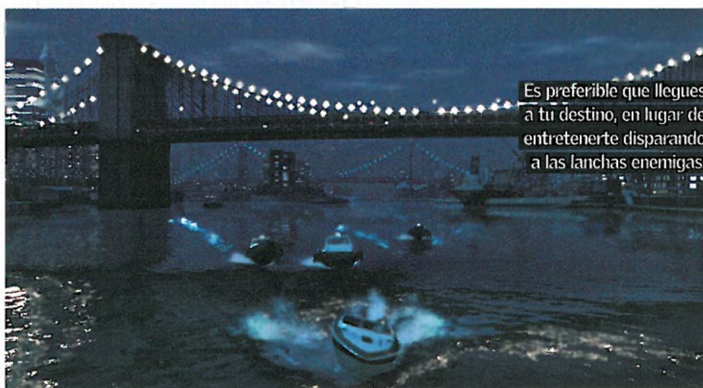
» Es hora de disparar a todo bicho viviente antes de que subas al camión. Salta a la parte trasera y usa el **Stick** para descolgarte por las esquinas.

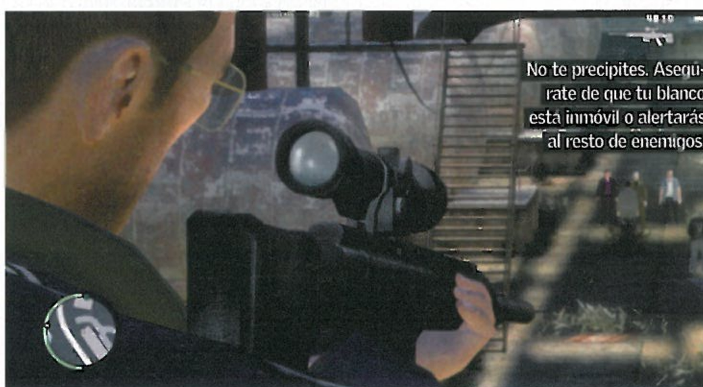
MISIÓN 5

» Phil te propone dos opciones, aunque lo recomendable es rodear el edificio y entrar por la parte de atrás. Sube y usa el **lanzacohetes** para derribar el **helicóptero**. ›









MISIÓN 6

›› Una vez comience el tiroteo, escóndete detrás del camión para disparar a los mafiosos.

›› Después mantente entre Phil y las lanchas mientras estés sobre el agua. Tienes que mantenerte con vida hasta perder al resto de lanchas.

MISIÓN 7

›› La casa de Frankie es un nido de problemas. Persigue a Phil y dispara a los **coches** de la **Policía**. Cuando tengas que ir a pie, olvídate de Frankie hasta tu **objetivo** y despista a la **Policía** a través de los jardines.

MISIÓN 8

›› Escucha las indicaciones que se te dan para saber qué dirección debes tomar. Tu destino es Middle Park West, donde te espera Florian.

MISIONES DE BERNIE

MISIÓN 1

›› Persigue a tu **objetivo** hasta que puedas abatirle. Recuerda que después debes recoger a Bernie, así que no pases de largo.

MISIÓN 2

›› La persecución más difícil del juego, ya que los chantajistas cambian de **vehículo** para despistarte.

›› Cuando llegues a la autopista, ignora a la **Policía** y espera a que tus **enemigos** se choquen. Persíguelos por el parque y acaba con ellos.

MISIÓN 3

›› El picnic de **Niko** se echa a perder. Persigue a la lancha hasta que se estrelle. Acorrala a los hombres de Dimitri por la espalda, protegiéndote tras un banco.

›› Coge la lancha más cercana para poder escapar con Bernie cuando aparezca la **Policía**.

MISIONES DE GERRY

MISIÓN 1

›› No debes perder a los **enemigos** de vista en esta persecución, así que presta atención al tráfico. Cuando llegues a su cuartel general, deja tu **coche** en el punto de salida, activa la bomba y liquídalos. Ahora, escapa de la policia conduciendo en zig-zag.

MISIÓN 2

›› La **moto** que buscas está detrás de la casa. Ve con ella a ver a tu **objetivo**. Es una trampa.

›› Huye evitando el tráfico en sentido contrario, y usa los frenos de mano para tomar las curvas a toda pastilla.

MISIÓN 3

›› No vayas demasiado rápido o asustarás a tu «secuestrada», haciendo que agarre el volante o te golpee. También debes procurar que el **coche** no sufra daños. Frena cada vez que la mujer se ponga histérica, al menos hasta que **Niko** se harte y la deje fuera de juego. Ya puedes conducir en paz, pero no te olvides de pagar el **peaje**.

MISIÓN 4

›› Ponte a cubierto en cuanto tengas ocasión y olvídate de Packie. Cuidado en los pasillos, donde no hay apenas cobertura.

›› Pégate a las tuberías para evitar sufrir daños, y abre fuego en cuanto veas asomar al **enemigo**.

MISIONES DE PEGORINO

MISIÓN 1

›› El primer paso es conseguir un buen traje. Después, usa el **Rifle de Francotirador** y dispara desde la posición indicada, tan pronto como aparezcan los **enemigos** por la parte de atrás. Entra en el edificio y abre fuego desde las **escaleras** hasta las ventanas.

›› Una vez dentro, ponte a cubierto para liquidar a cuantos **enemigos** puedas antes de avanzar.

›› Tienes que llegar hasta Pegorino en 30 segundos o morirá. Ignora al resto de matones y, por último, libra una persecución para deshacerte de los últimos **enemigos**.

MISIÓN 2

›› En esta misión no debes sacar tu **arma** en ningún momento, o se activará un **Nivel de Búsqueda Policial** de dos estrellas.
Acaba con Anthony y su guardaespaldas. Cuando llegue la **Policía**, ábrete paso y usa una **moto** para escapar.

MISIÓN 3

›› Menuda escabechina se ha montado en la iglesia. No pierdas de vista a Packie y ponte a cubierto.

›› Arroja varias **granadas** a los **coches** de los Albanians, y después liquídalos uno por uno. Cuando puedas conducir, ve al cementerio sin perder el ataúd.

MISIONES DE GAMBETTI

MISIÓN 1

›› Encuentra a los gangsters y sube al convoy. Cuando comiencen los disparos, ponte a cubierto y abre fuego desde el callejón.

›› Después, usa tu **coche** y escapa de la emboscada en la intersección. Rompe la trampa que te han tendido conduciendo en diagonal. Procura no alertar a los polis con tus disparos.

MISIÓN 2

›› Sin rodeos: dispara al camarero





›› Cuando despejes una zona de enemigos, no olvides recoger sus armas y munición antes de continuar.

›› Puedes combinar la puntería automática con la manual para mover la mirilla y apuntar a zonas críticas, como la cabeza.

›› No debes pasar nunca por alto las habitaciones contiguas a los tiroteos, ya que suelen ocultar botiquines.

›› Usa el fuego ciego si estás en una zona con poca cobertura o múltiples amenazas, como un pasillo.

del restaurante coreano, y después a todos los que acudan a investigar lo ocurrido. Sube las **escaleras** con cautela y acaba con todos los **enemigos** en la cocina.

» Déjate caer por la **escalerilla** de bomberos y corre por el callejón, para después reventar el **coche** de Fuk.

MISIÓN 3

» Cuando llegues al complejo, sube por la verja de la derecha. Acaba con todos los **enemigos** antes de volar los camiones con la **droga**. Puedes usar un bidón explosivo.

» Cuando Darko entre en acción deberás tomar dos decisiones cruciales. Dirígete al almacén de los muelles para librar un intenso tiroteo. Usa la puntería manual con tu **AK** para eliminar a los **enemigos** uno por uno.

» Entra en el almacén y baja hasta la furgoneta para dar caza a los ladrones que pululan por el muelle.

MISIÓN 4

» Dispara a la grúa para deshacerte de varios **enemigos**.

» Después, liquida a los guardias con el **AK** y usa el **Rifle de Francotirador** contra el resto.

» Esto no significa que no queden **enemigos** en el barco, así que avanza con cuidado hasta el puente de mando. Allí, acaba con los matones de Dimitri con **granadas**. Ya sólo te quedar acabar con tu **enemigo**...

FINAL 1

» Pegorino te la tiene jurada, pero se esconde en un edificio abandonado. Rodea el lugar y acaba con los matones con el **AK**, antes de entrar por la azotea gracias a una **escalerilla**. Persigue a Pegorino hasta el muelle, donde escapa en una lancha.

» Usa la **moto** para seguirle por la playa, dispara a la rampa y agárrate al **helicóptero**. Vuela alto para que tu **enemigo** no te alcance con su **lanzacohetes**. La **SMG** es la mejor opción para liquidarlo... a un precio quizás demasiado alto. Disfruta de este épico final, ¡y enhorabuena!

FINAL 2

» Si preferiste el **dinero** antes que la venganza, Dimitri seguirá con vida y escapará del edificio en un **helicóptero**. Nada hasta la lancha más cercana y esquiva sus disparos. Salta al **helicóptero** y abre fuego sobre Dimitri hasta que ambos os choquéis. Sólo te resta liquidarle. ¡Bravo, **Niko**!

TRUCOS

¿Se te sigue resistiendo GTA? No te preocupes, te hemos preparado un completo y suculento menú con todos los trucos del juego. ¡Disfrútalos!



LA WEB QUE NO QUIEREN QUE CONOZCAS

Lleva a Niko a un Café TW@, alquila un ordenador y teclea en el navegador esta dirección:

› **www.whattheydonotwantyoutoknow.com**

Esta web tiene mapas que indican la localización de todas las armas, botiquines, chalecos antibalas, vehículos, palomas, saltos y locales de entretenimiento. ¡Increíble!





NÚMEROS DE MÓVIL SECRETOS

Introduce estos números en tu móvil en cualquier momento del juego. Ten en cuenta que pueden alterar el desarrollo de las misiones.

› **468-555-0100** Cambia el clima

› **486-555-0150** Nuevo set de armas

› **486-555-0100** Elige tus armas

› **267-555-0150** Sube el nivel de búsqueda

› **267-555-0100** Baja el nivel de búsqueda

› **362-555-0100** Recupera el blindaje

› **482-555-0100** Recupera blindaje, salud y munición

› **948-555-0100** Información de canciones

› **227-555-0142** Hace aparecer un Cognoscenti

› **227-555-0175** Hace aparecer un Comet

› **938-555-0100** Hace aparecer un Jetmax

› **625-555-0150** Hace aparecer un Sanchez

› **227-555-0168** Hace aparecer un SuperGT

› **227-555-0147** Hace aparecer un Turismo

› **359-555-0100** Hace aparecer unn Annihiliator

› **227-555-0100** Hace aparecer unn FIB Buffalo

› **625-555-0100** Hace aparecer unn NRG-900

TODAS LAS PÁGINAS WEB

Si quieres ir directamente a tu web favorita, introduce una de estas URLs:

limevenus.blogsnobs.org
mail.eyefind.info
pychakilla.blogsnobs.org
www.americantravelguide.net
www.antfarmcam.net
www.area53site.com
www.artthrob.org
www.a-thousand-words.net
www.autoeroticar.com
www.babiesovernight.com
www.beanmachinecoffee.com
www.bigdog.blogsnobs.org
www.blogsnobs.org
www.bruciesexecutivelifestyleautos.com
www.bulimialovers.com
www.burgershot.net
www.chiropracticovernight.com
www.craplist.net
www.darksoullock.blogsnobs.org
www.designerslave.com
www.domestobotlovers.com
www.dragonbrainthemovie.com
www.easterislandcoverup.com
www.eatbiglogs.com
www.eddielowfilthslayer.blogsnobs.org
www.elchamucoroboto.com
www.electrictit.com
www.electronicwritingtablet.com
www.erisfootware.com
www.eugenicsincorporated.com
www.eunux.net
www.eyefind.info
www.fantasyleaguebatswingers.com
www.fefighter2008.blogsnobs.org
www.fistfans.com
www.flyhighpizzapie.com
www.freejames.org
www.friendswithoutfaces.net
www.fruitcomputers.com
www.gloryholethemepark.com
www.goldberglignerandshyster.com
www.golfloversonline.net
www.grype.org
www.hand-jobs-online.com
www.happyfarmersupplies.com
www.heritagenothate.org
www.homecremation.com
www.homeworkfriend.org
www.hornyhighschoolreunions.com
www.huganimals.com
www.ilovetoblow.org
www.inyapuper.blogsnobs.org
www.krapea.com



www.leftover-vacations.com
www.liberatedwoman.blogsnobs.org
www.libertycitypolice.com
www.libertycityrealestate.net
www.libertytreeonline.com
www.liesdamnlies.net
www.lipurgex.com
www.littlelacysurprisepageant.com
www.lootandwank.com
www.love-meet.net
www.loveyourmeat.com
www.modderstotallyrule.com
www.money2makemoney.com
www.myonlineme.com
www.myroomonline.net
www.onlineradiorevolution.com
www.our-own-reality.com
www.outdatedtastes.com
www.outsourceforamerica.com
www.peepthatshit.com
www.pinktorpedo.org
www.piswasser.com
www.pointclickshipabitch.com
www.poker-in-the-rear.com
www.publiclibertyonline.com
www.redwoodcigarettes.com
www.roidsforlittleboys.com
www.rustybrownsringdonuts.com
www.sh*tster.de
www.sprunksoda.com
www.stopshavingnow.net
www.thebankofliberty.com
www.tobaccofacts.net
www.vipluxuryringtones.com
www.weazelnews.com
www.whymommygotfat.com
www.yourmexicandoctor.com
www.yournewbabysname.com

BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Doblaje al castellano en Metal Gear Solid 4

PEDRO GÓMEZ BENÍTEZ.
VÍA E-MAIL.

Vaya sorpresa que me llevé cuando anunciaron el lanzamiento de *Metal Gear Solid 4*, el 12 de junio. Era demasiado pronto para un doblaje y, qué pasó, pues que confirman que llegará con voces en inglés y textos en castellano. No hay derecho a que el mejor juego del año para **PS3** no esté doblado al castellano, no deberíamos dejar que nos la jugasen así; si de verdad quieren que el sector sea tratado igual que el cine, que las compañías lo traten igual.

¿Hubiera ido la gente al cine si *The Matrix* hubiera salido en inglés? La excusa es que es muy caro doblarlo; por favor, preguntad a los estudiantes si son caros los juegos: 70 Euros para una persona que aún no trabaja... Así que no me vale esa excusa.

Pero eso no es lo único, también nos quedamos sin edición especial 20 Aniversario, casi nos quedamos sin *MGS3 Subsistence*... y ahora nos dejan sin doblaje en *MGS4*.



MGS4. Imaginad en lo que se convertiría si estuviera doblado al castellano...

Recopilaciones de juegos clásicos

SERGIO GUARDIOLA PASTOR.
MONÓVAR (ALICANTE).

Me parece un poco vergonzoso encontrar en las tiendas recopilaciones de juegos de *MegaDrive*, recreativas... Pues dichas recopilaciones traen unos 20 juegos, con suerte, y el precio de las mismas son de unos 30 Euros.

El motivo del presente artículo no es sólo criticar este tipo de recopilaciones, sino proponer algo que, al menos para mi, sí valdría la pena desembolsar incluso los 70 Euros de un *Blu-ray*.

Lo que propongo es crear un «único-ray» en el que reunir todos los juegos de *MegaDrive*, por ejemplo. O todos los juegos de recreativas desde los años 90 hasta 2000. Además, se podrían incluir artículos, análisis, vídeos promocionales...

De este modo, podríamos tener, por ejemplo, un *Blu-ray* con todos los juegos de *Sega MegaDrive*, con un montón de extras... e incluso algunos *remakes* de los juegos. En mi opinión, esto sí merecería pagar 70 Euros y creo que es lo más correcto que se podría hacer; sería una gran alegría para gente que, como yo, disfrutamos como enanos en aquella época.

Quintaesencia lúdica

VÍCTOR ROMERO LILLO.
VÍA E-MAIL.

Quería mencionar un tema del que se habla poco en el mundo de los videojuegos: el alma de los juegos, la «quintaesencia» de los mismos. En este mundo existen bastantes títulos de altísima calidad técnica y/o argumental, pero carentes de alma, de esa pasta que convierte a un juego en una obra de arte, lo que hace que un juego sea coherente con él mismo en todos sus aspectos. Aún permanece en mi esa emoción de la primera vez que jugué a *Shadow Of The Colossus*... Sublime, capaz de emocionarme igual o más que un gran libro.

No se suele reconocer que un juego pueda llegar a un nivel artístico semejante, pero hemos alcanzado un punto en el que los videojuegos deberían dejar de ser un mero «entretenimiento».

¿Quién no se ha emocionado al derrotar a *The End* en *MGS3*? Juegos así engrandecen **PlayStation** aunque, por supuesto, no todos los títulos poseen esta quintaesencia. Por ejemplo, *Resident Evil* la perdió en su cuarta entrega (a mi modo de ver, claro), es un juego brillante a todos los niveles pero no transmite nada a la hora de jugarlo. Espero que en el futuro los desarrolladores se den cuenta de esto y den a sus obras el alma que convierte a un juego en una obra de arte.

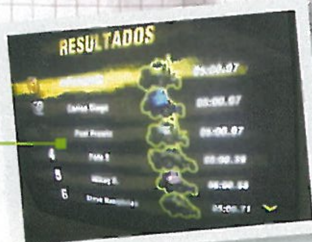
«Hay juegos de altísima calidad técnica, pero sin "alma"»

Fallos en los juegos

L. L. A.
VÍA E-MAIL.

Con la «excusa» de la descarga de parches a través de Internet los juegos con fallos se multiplican. Ejem-

fotomatón



Si llegar primero tiene mérito, imaginad lo difícil que es empatar con otros dos en el primer puesto, como Nicolás.

Luis nos pone los dientes largos con su pack MGS Essential Collection, aparecido únicamente en Estados Unidos.



El Récord del mes

Tener la casa llena de parafernalia sobre Metal Gear Solid tiene sus ventajas... ¡Que se lo digan a Rafa, que se lleva un juego!







¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Everybody's Golf World Tour de PS3!



¡¡REGALAMOS 5 CIVILIZATION REVOLUTION DE PS3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Civilization Revolution para PS3!

plos de este fenómeno son: *Pro Evolution Soccer 2008, Assassin's Creed, Rainbow Six Vegas 2, Condemned 2*, etc.

Todos estos fallos no estaban presentes en la anterior generación puesto que la conexión a Internet en las consolas no estaba tan extendida como ahora. Por ello, las desarrolladoras sometían a sus juegos a exhaustivas pruebas con el fin de que salieran a la venta en perfectas condiciones.

Actualmente, parece que las empresas hacen los juegos más rápido y sin apenas testeo con la idea en mente de «ya sacaremos algún parche».

Y esto no debería ser así, no sólo por las molestias que supone jugar a un título así y tener que actualizarlo, sino también por las personas que no contamos con conexión a Internet y no podremos corregir dichos fallos del juego jamás.

«Con la excusa del parche, los juegos con fallos se multiplican»



EL TEMA DEL MES

¿GRAND THEFT AUTO 4 O METAL GEAR SOLID 4?

Metal Gear Solid 4 no es un juego, es «El Juego»

R. A. V. VÍA E-MAIL.

Partiendo de la base que tanto *Grand Theft Auto IV* como *MGS4* van a ser dos juegos imprescindibles en **PlayStation 3**, al que sin duda más ganas tengo de echarle el guante es a *Metal Gear Solid: Guns Of The Patriots*.

Creo que esta serie tiene un carisma especial que se lo ha ganado a pulso durante los últimos años. Además, en cada nueva entrega ha sabido atraparnos más y, a la vez, ha hecho nuevos adeptos que, si han llegado tarde y de forma casual irremediablemente, se han visto obligados a revisar las entregas anteriores; sólo hay que fijarse un poco en los *nicks* de algunos jugones Online de **PlayStation 3** para encontrar siempre algún Snake.

Para mí no es un juego, sino «El juego», exclusivo en **PS3** que por sí solo justifica la compra de la consola. Estoy seguro de que como yo habrá muchos con la fecha señalada en el calendario, pues será el gran día que podremos vivir una nueva aventura de Snake y competir On-line por ser eso, el mejor Snake.

¡He pedido una semana de vacaciones para disfrutar de Grand Theft Auto 4!



PEDRO JUAN CASTILLO TIMONER. VÍA E-MAIL.

La pregunta me recuerda a la que te hacían cuando eras pequeño: «¿a quién quieres más, a papá o a mamá?». Y la respuesta es la misma: «a los dos».

Es una verdadera pena tener que elegir entre estas dos semejantes obras maestras... Son dos juegos completamente diferentes y sólo coinciden en una cosa: que son imprescindibles.

De todas formas, si sólo pudiera quedarme con uno, mi elección sería *Grand Theft Auto IV* porque lo llevo esperando un montón de tiempo, desde que completé *San Andreas* al 100% después de más de un mes y medio jugando... ¡Si hasta he pedido la semana que sale *GTA IV* de vacaciones para jugarlo como Dios manda, señores!

De todas formas, repito, estos dos títulos son por los que nos gastamos tanta pasta en nuestras **PlayStation** de nueva generación y de los pocos que van más allá de gráficos de ensueño; aquí se vive cada minuto de juego y la atmósfera que te envuelve es, simplemente, memorable.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 90.
«El catálogo de PS3 está empezando a tener grandes Party Games; ¿cuál de ellos prefieres? ¿Eres de Buzz! o de SingStar?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



GOD OF WAR: COO
RAFAEL ALBAJEZ VARGAS.
VÍA E-MAIL.
Es un juego imprescindible para cualquiera que tenga una PSP o una excusa perfecta para comprársela. God Of War: Chains Of Olympus exprime al máximo nuestra PSP, su jugabilidad, gráficos y banda sonora son una delicia para nuestros sentidos, se merece un 10.

10



GTA IV
GONZALO
VÍA E-MAIL
Esta vez se ha superado con creces. La cuarta entrega de Grand Theft Auto es todo lo que esperábamos y más, con un nivel de realismo impresionante, un montón de posibilidades y una calidad gráfica que supera a todo lo que hemos visto en nuestra querida PlayStation 3.

10



GT5 PROLOGUE
LUIS LÓPEZ ABAD
VÍA E-MAIL
La mejor jugabilidad, los mejores gráficos y como no, los mejores coches se dan cita en PS3. No sólo nos ofrece más duración y diversión que muchos juegos «completos» si no que además nos llega a precio reducido. El mejor simulador de coches de la actual generación.

9,5

BUZ

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

¿Burnout Paradise o Gran Turismo 5?

Hola, me llamo Santi y me gustaría que me resolvierais unas cuantas dudas:
1 ¿Qué me recomendáis: *Burnout Paradise* o *GT5 Prologue*?
2 ¿Teniendo *RSV1* me recomendáis comprarme *Rainbow Six Vegas 2*?
SANTIAGO SILVA, VÍA E-MAIL.

1 Todo depende de tus preferencias: *¿arcade* o simulador? Posiblemente, *Burnout Paradise* y *GT5 Prologue* sean el mayor exponente en ambos extremos del género de la conducción. Si te sirve de algo, en la redacción nos gustan por igual el *arcade* de **Criterion** y el impecable simulador de **Polyphony**, cada uno en su estilo. Otra opción es hacerte con *Burnout* y esperar a que aparezca la versión «final» de *GT5*, pero te perderías algo muy grande...
2 Si te gustó el primer *Rainbow Six Vegas* y, al completarlo, te quedaste con ganas de más, hazte con la segunda entrega sin pensarlo. Eso sí, si aún no has saboreado las mieles de *Call Of Duty 4, RSV2* puede esperar; en breve también aparecerá *Battlefield: Bad Company*, cuya calidad está cerca del *shooter* de Activision. ¡Decídete rápido!



KillZone 2. Todos los que lo han probado dicen que es mejor aún de lo que parece.



Creíamos que pasarían muchos meses hasta que un shooter le plantase cara a COD4, pero DICE se ha propuesto arrebatarle el primer puesto del género con Battlefield: Bad Company. El mes que viene os contaremos si lo ha conseguido.

Detrás de KillZone 2

Hola, me llamo Ángel y ahí van unas preguntas:
1 ¿Para cuándo *KillZone 2*? ¿Cómo será?
2 ¿Qué hay de la versión de PlayStation 3 con HDD de 80 GB?
3 ¿Tendremos *Black* para PS3? ¿Y algo parecido a *Jak & Daxter*?
ÁNGEL, VÍA E-MAIL.

1 **Sony C.E.** acaba de confirmar que la esperada secuela del *shooter* de **Guerrilla** no saldrá a la venta este año. La nueva fecha de comercialización es febrero de 2009. *KillZone 2* será, tal y como han dicho todos los que lo han probado, mejor aún de lo que parece. Y si no os lo creéis echad una ojeada al reportaje de este mes.
2 No se ha confirmado nada, pero los rumores en la red son cada vez más frecuentes. Eso sí, dichos rumores también hablan de una versión de 80 GB sin compatibilidad con juegos de **PS2**...
3 Por ahora no, pero en la redacción se dice que *Bad Company* se parece mucho. Lo más similar que vas a encontrar es el estreno en PS3 de la saga *Ratchet & Clank*.

Commandos en PS3

Hola, iré al grano. Gracias anticipadas:
1 ¿Va a salir algo en PS3 en la línea de la serie *Commandos*?
2 ¿Qué ocurre con *Saboteur*? ¿Se ha suspendido?
JUANJO, VÍA E-MAIL.

1 No parece haber nada preparado para **PS3** remotamente parecido a los primeros *Commandos*. Si te gusta la estrategia, puedes esperar a *Sid Meier's Civilization Revolution*, que saldrá a finales de junio.
2 Nadie ha confirmado que el juego se haya cancelado, aunque no sabemos nada de él desde que EA adquirió **Pandemic**.



La tecno-duda

Cambiar el disco duro de PlayStation 3

Tengo una PS3 de 60 GB y, para mi sorpresa, he descubierto que tiene un HDD *SATA*. Esto me hace pensar que podría cambiárselo por uno mayor. ¿Es recomendable? ¿Qué HDD me recomendáis? ¿Tendré que volver a actualizar el *firmware*?
ORIOL TORTOSA, VÍA E-MAIL.

Como tu bien dices, el disco duro de **PS3** es un *Seagate Momentus SATA* de 2,5". Si lo deseas y, sobre todo, si crees que vas a necesitar el espacio (con una buena partición de *Linux*, por ejemplo), no hay ningún problema en que cambies el disco duro. Si lo haces, podrás encontrar HDD de este tipo de hasta 200 GB pero asegúrate de comprar uno que funcione a 7.200 rpm (más velocidad). Y no, no tendrás que tocar el *firmware*, tan sólo tendrás que formatear el disco duro. ¡No olvides hacer una copia de seguridad de tus datos!

Club zed™

TODO A 0,30 € SMS Recibido+IVA

envía ALTA PY al 5544

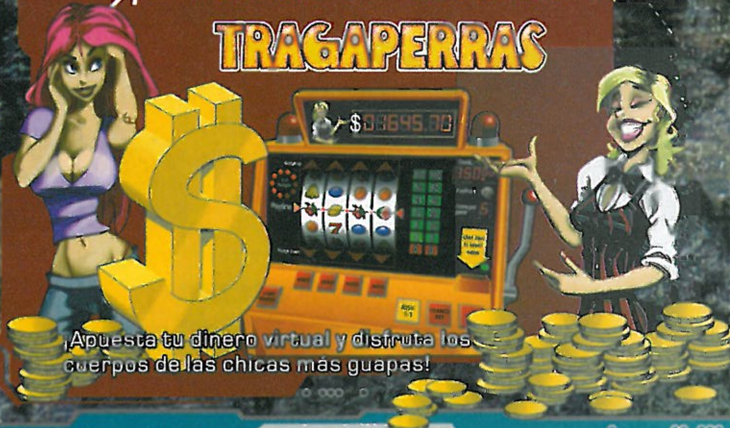
suscríbete

SALVAPANTALLAS

↘ Envía ALTA PY+número al 5544 Ej: ALTA PY12928 al 5544



↗ Envía ALTA PY10694 al 5544



ACCIÓN/DEPORTES

↘ Envía ALTA PY+número al 5544 Ej: ALTA PY12363 al 5544



PASATIEMPOS

↘ Envía ALTA PY+número al 5544 Ej: ALTA PY64177 al 5544



NOVEDADES MUSICALES

Envía ALTA PY +número al 5544 Ej: ALTA PY63001 al 5544

TITULO	REFERENCIA	TITULO	REFERENCIA
ERES TONTO	ALTA PY61341	EUROPA	ALTA PY63001
PUEDE SER	ALTA PY63000	LA DESPEDIDA	ALTA PY63004
EL BOLSILLO DEL REVES	ALTA PY63002	LLEGARA LA TORMENTA	ALTA PY62999
BAILA MI CORAZON	ALTA PY62970	ME GUSTARIA	ALTA PY61344
4 MINUTES	ALTA PY63372	SIN TI	ALTA PY63373
BACK TO BLACK	ALTA PY63009	SUPERNATURAL SUPERSERIOUS	ALTA PY63374
CHOCAR	ALTA PY62971	TEARS DRY ON THEIR OWN	ALTA PY63010
COSAS DE LA VIDA	ALTA PY62972	MERCY	ALTA PY64123
EN BOCA DE TANTOS	ALTA PY62996	NO ESTAMOS SOLOS	ALTA PY64155

TOP DESCARGAS

ANUAL

TITULO	REFERENCIA	TITULO	REFERENCIA
TROMPETAS (DESTINATION...)	ALTA PY44340	CAL Y ARENA	ALTA PY50068
BUCOVINA	ALTA PY52202	LABIOS COMPARTIDOS	ALTA PY11575
DON'T STOP DE MUSIC	ALTA PY42607	GRACE KELLY	ALTA PY14233
REHAB	ALTA PY56391	UMBRELLA	ALTA PY22746
COMO UN LOBO	ALTA PY39563	TODO IRA BIEN	ALTA PY33498
SAY IT RIGHT	ALTA PY48431	ME ENAMORA	ALTA PY32912
PAPELES MOJADOS	ALTA PY43173	PA MADRID	ALTA PY56392
NO ONE	ALTA PY36856	GOTAS DE AGUA DULCE	ALTA PY56353
ESTRELLA POLAR	ALTA PY50066	NADA QUE PERDER	ALTA PY10511

Los juegos imprescindibles

top



PS2



SUGERENCIAS DEL

chef

MÚSICA PARA 128 BITS...



PARA CONCURSAR
BUZZ POP MUSIC 40 PRINCIPALES
(SONY C.E.)
Enésima entrega de la serie Buzz! con un concurso que satisfará a los «sabiondos» de la música pop. Si estás en la onda, ganarás.



PARA CANTAR
SINGSTAR SUMMER PARTY
(SONY C.E.)
Si los concursos no te van mucho, siempre podrás cantar con la última edición de SingStar, posee algunos de los éxitos del momento.



PARA TOCAR
GUITAR HERO III
(ACTIVISION)
Y para los más rockeros siempre quedará Guitar Hero III. Cambia las cuerdas por botones y mueve la melena al ritmo de riffs infernales y explosivos.





1 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix 39,95€. +12 años JUGADO ☐



2 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami 44,95€. +3 años JUGADO ☐



3 N
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



4 ↓
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



5 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐



6 =
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,8
El juego oficial de la Eurocopa 2008 con todas las selecciones, jugadores y estadios. Para futboleros empedernidos.
EA Sports 39,95€.+3 años JUGADO ☐



7 =
SINGSTAR: S. PARTY
EVALUACIÓN 8,5
Veinte temas de pop español y 10 extranjeros de ayer y hoy para gargantas sin miedo.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐



8 =
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación.
Bandai-Namco. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



9 N
BUZZ! POP MUSIC LOS 40 PPALES.
EVALUACIÓN 8,7
Concurso sobre los 40 Principales.
Sony. C.E. 39,95€/59,95€ (con Buzzers) +12 años JUGADO ☐



10 =
SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,99€. +18



conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12



lucha
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
ATARI
59,95€. +12



RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
PES 2008
KONAMI
44,95€. +3



party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS



ODIN SPHERE
The Elf



GOD HAND
Nemesis



SILENT HILL ORIGINS
R. Dreamer



SINGSTAR ROCKS!
Stan by



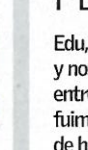
BUZZ! POP MUSIC 40 PRINCIPALES
Anna



SILENT HILL ORIGINS
John Tones



WILD ARMS 5
Last Monkey



OFF ROAD
De Lucar

los más vendidos

1. GOD OF WAR II (PLATINUM-SONY C.E.)
2. FIFA 08 (EA SPORTS)
3. RAYMAN: RAVING RABBIDS (UBISOFT)
4. PES 2008 (KONAMI)
5. DOGZ: DIVIÉRTETE CON MÁS PERROS (UBISOFT)
6. YU-GI-OH! TAG FORCE EVOLUTION (KONAMI)
7. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (THQ)
8. DRAGON BALL Z: B.T.3 (ATARI)
9. GRAN TURISMO 4 (PLATINUM-SONY C.E.)
10. GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)

GAME
DEL 1 AL 30 DE ABRIL



A QUÉ JUEGA...

LA FUGA



PES 2008

Edu, Fito, Nando y Rulo son La Fuga y nos confesaron en una curiosa entrevista (ya que los entrevistados fuimos nosotros porque no pararon de hacernos preguntas acerca de PS3, GTA, MGS4...) que llevan una PS2 en la furgo para jugar a PES 2008 en la gira.



TRES MOMENTOS INOLVIDABLES EN PS2 PARA LAST MONKEY...



MI PRIMERA CARRERA EN GT3
La potencia gráfica de PS2 permitió crear el simulador definitivo... hasta GT4, claro.
Sony C.E. Descatalogado



TIDUS Y YUNA EN FINAL FANTASY X. La bella historia de amor que se iba forjando entre batalla y batalla permanece indeleble en mi recuerdo.
Sony C.E. 19,95 €. +12 años



LA LLEGADA DE DRAGON QUEST A EUROPA CON DQVIII. Tras muchos años sin catarlo, la saga de RPG más vendida en Japón aparecía aquí.
Square Enix. 19,95. +12 años

PS3



SUGERENCIAS DEL

chef

JUEGA CON ACCESORIOS EN PS3...



LA «PISTOLITA»
TIME CRISIS 4
(BANDAI NAMCO)
La primera entrega de Time Crisis para PS3 nos deja pistola nueva y un innovador modo de shooter en primera persona, por primera vez en toda la serie.



LAS «CARTITAS»
EYE OF JUDGMENT
(SONY C.E.)
La sofisticación llega a los juegos de cartas. PlayStation Eye reconocerá tu carta y la representará en pantalla. También admite juego On-line.



Y LA «GUITARRITA»
GUITAR HERO III
(ACTIVISION)
Entre los periféricos más llamativos para PS3 no hemos podido resistirnos a la imitación que se incluye con Guitar Hero III de una flamante Gibson Les Paul.





1 N

GRAND THEFT AUTO IV
EVALUACIÓN 9,8
¡Señoras y señores! «EL JUEGO» ha llegado y ya está aquí para entretenernos a todos.
ROCKSTAR 69,95€. +18 años JUGADO ☐



2 N

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
EVALUACIÓN 9,6
El retorno de Snake te dejará sin palabras, derrocha calidad por los cuatro costados.
Konami. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



3 ↓

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



4 ↓

BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



5 ↓

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



6 ↓

DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



7 ↓

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
EVALUACIÓN 9,1
Suculento aperitivo con 71 vehículos de lo que nos espera en la entrega definitiva.
Sony C.E. 39,95€. +3 años JUGADO ☐



8 ↓

UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 9,0
Vive toda la emoción de la Eurocopa 2008 sin moverte del salón de tu casa, y con el motor de FIFA 08 mejorado.
EA Sports. 69,95 €. +3 años JUGADO ☐



9 =

ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



10 N

CIVILIZATION REVOLUTION
EVALUACIÓN 9,0
Sid Meier se cuela por una rendija en PlayStation 3, un poco de historia jugada...
2K Games. 59,95€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18



conducción
BURNOUT PARADISE
EA GAMES
69,95€. +3



lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16



RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16



shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16



deportes
FIFA 08
EA SPORTS
69,99€. +3



on-line
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS



GTA IV
The Elf



MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS
Nemesis



GTA IV
R. Dreamer



GTA IV
Stan by



CIVILIZATION REVOLUTION
Last Monkey



GTA IV
John Tones



BURNOUT PARADISE
Anna

EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR
De Lúcar

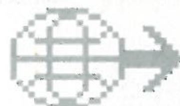
los más vendidos

1. **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE** (SONY C.E.)
2. **VIKING: BATTLE FOR ASGARD** (SEGA)
3. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT)
4. **CALL OF DUTY 4: M.W.** (ACTIVISION)
5. **ARMY OF TWO** (EA GAMES)
6. **PES 2008** (KONAMI)
7. **CONDEMNED 2** (SEGA)
8. **RAINBOW SIX VEGAS 2** (UBISOFT)
9. **FIFA 08** (EA SPORTS)
10. **TIME CRISIS 4 + PISTOLA** (NAMCO BANDAI)

GAME

DEL 1 AL 30 DE ABRIL





DESCARGA DEL MES

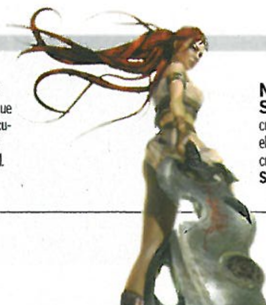
HAZE

El esperado shooter de Free Radical Design cuenta ya con una demo en PlayStation Store. Si quieres comprobar lo que te espera como soldado de Mantel Global Industries, conéctate con tu PS3 y prueba este suculento aperitivo Haze, a la venta a partir del 22 de mayo.

THE ELF ESTÁ QUE SE PIRRA POR LAS CURVAS DE...



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE. Es cierto que tan sólo es un prólogo, pero acumula más calidad que muchos juegos completos. Hazte con él.
Sony C.E. 39,95 €. +3 años



NARIKO (HEAVENLY SWORD). En ocasiones la escultural protagonista logra eclipsar el desarrollo del juego. ¿No os recuerda un poquito a Jessica Biel?
Sony C.E. 69,95 €. +16 años



BURNOUT PARADISE. Poco más se puede añadir a la lista de cualidades de la criatura de Criterion. Simplemente te hará sentir la velocidad como ningún otro título.
Electronic Arts 69,95 €. +13 años

Los juegos imprescindibles

top



PSP



SUGERENCIAS DEL

chef

GUIÑOS AL PASADO



A BOMBAZOS
BOMBERMAN LAND
(KONAMI)
Todo un clásico de la dorada época de los 8 y 16 bits. Ahora puedes disfrutarlo en PSP, con un formato original o en un modo Aventura con más de 50 minijuegos.



CON CLÁSICOS
CAPCOM PUZZLE WORLD
(CAPCOM)
Un nostálgico rescate de coin-ops que marcaron una época. ¿Quién no gastó alguna moneda con los Pang en los años 90? ¡Sigh!



COMO EXTRA
CASTLEVANIA: T.D. X CHRONICLES
(KONAMI)
Ocultos en este UMD están dos joyas atemporales de esta saga. Symphony Of The Night y Rondo Of Blood.





1 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
SONY C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



2 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



3 ↑
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



4 ↓
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos. Un verdadero lujo por un precio irresistible.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



5 ↑
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



6 ↓
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐



7 =
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
EVALUACIÓN 9,3
Gabe Logan vuelve a la carga. Más espionaje, acción táctica y gráficos sobresalientes.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐



8 ↑
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,5
La saga FIFA evoluciona en PSP para recrear la Eurocopa, mejorando notablemente lo que pudimos ver y jugar en FIFA 08.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐



9 ↓
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐



10 ↓
FLATOUT HEAD ON
EVALUACIÓN 8,6
Pilota, realiza acrobacias inverosímiles y diviértete con el juego de conducción más original y completo del catálogo de PSP.
Atari. 39,95€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E. 39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E. 49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI 19,95€ +16



RPG
DISGAEA: A. OF DARKNESS
KOEI 49,95€ +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES 49,95€ +16



deportes
PES 2008
KONAMI 29,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
The Elf



ECHOCHROME
Nemesis



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
R. Dreamer



ECHOCHROME
Doc



PATAPON
Anna



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
John Tones



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Last Monkey

EVERYBODY'S GOLF 2
De Lucar

los más vendidos

1. **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
2. **PES 2008** (KONAMI)
3. **GTA: VICE CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
4. **FIFA 08** (EA SPORTS)
5. **WWE SMACK DOWN VS RAW 2008** (THQ)
6. **RATCHET & CLANK: E.T.I.** (SONY C.E.)
7. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (PLATINUM-ROCKSTAR)
8. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2006** (PLATINUM-THQ)
9. **PRINCE OF PERSIA: R.S.** (UBISOFT)
10. **MOTO GP** (PLATINUM-SONY C.E.)

GAME
DEL 1 AL 30 DE ABRIL

LA ESTADÍSTICA

EL REDACTOR MÁS VIAJERO DEL MES...

Alguno de nuestros redactores ha surcado medio planeta en menos de 15 días (Nemesis), seguido muy de cerca por Stan By y el inagotable Doc «ensaimada».





JOHN TONES Y SUS VIAJES TEMPORALES EN PSN...



WIPEOUT. Perfecto complemento en PSP de las entregas Pure y Pulse, el primer Wipeout sigue siendo tan enfebrecido y trepidante como en 1995. **SONY C.E. 4,99 €**



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT. El mejor Castlevania en una versión que encaja tanto en PS3 como en PSP. Sencillamente perfecto (Sólo PS Store USA). **Konami 9,99 $**



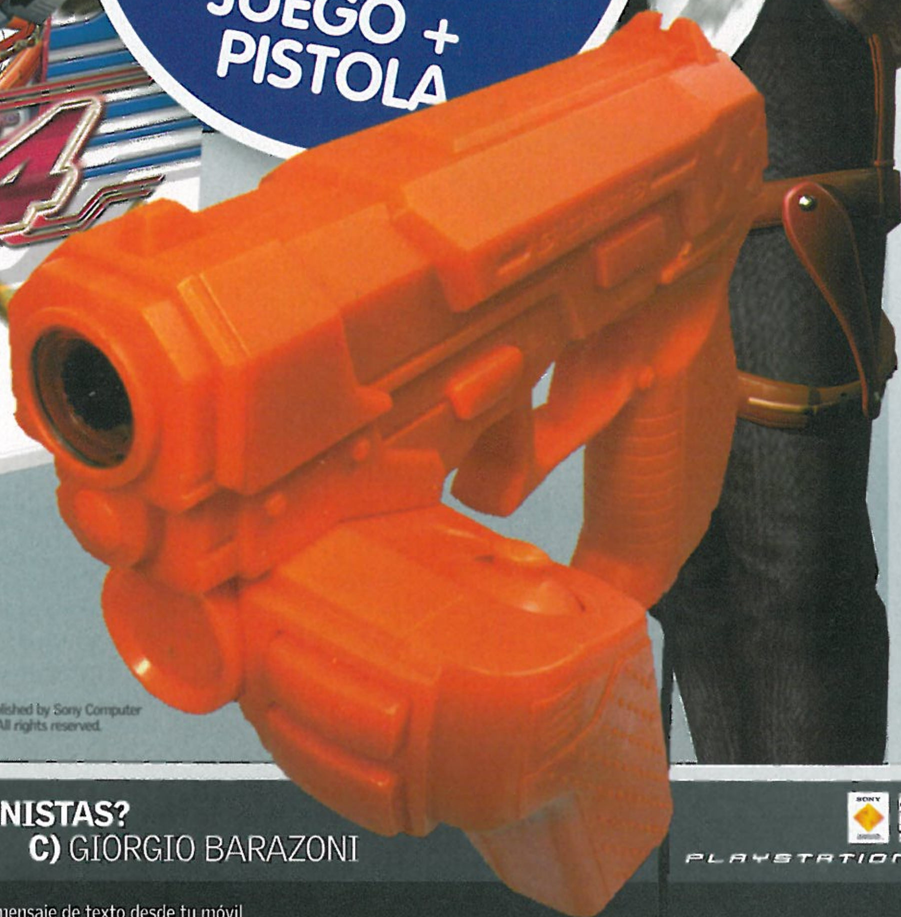
R-TYPES. El recopilatorio de las dos primeras entregas de la saga de shooters mantiene intacta su gloria pixelada. (Sólo PS Store americana). **Irem 5,99 $**

REGALAMOS

PlayStation Revista Oficial y Sony C.E. te invitan a conseguir uno de los 15 Time Crisis 4 (pistola G-Con 3 incluida) que sorteamos. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 15 de junio para participar en el concurso.



15 PACKS TIME CRISIS 4 JUEGO + PISTOLA



¿CÓMO SE LLAMA UNO DE LOS PROTAGONISTAS?

A) GIORGIO ARANDI **B)** GIORGIO BRUNO **C)** GIORGIO BARAZONI



PLAYSTATION 3

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra timeps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: timeps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de junio

REGALAMOS

PlayStation Revista Oficial y Electronic Arts te llevan la Eurocopa a casa, con UEFA Euro 2008 para PS3 y un completo calendario de la competición para que este verano no te pierdas ningún partido en las sedes de Austria y Suiza. Para participar, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 15 de junio.



¿EN QUÉ AÑO GANÓ ESPAÑA LA EUROCOPA DE SELECCIONES?

A) 1964 **B)** 1970 **C)** 450 A.C.

PLAYSTATION 3

3+

CALENDARIO DE LA FASE FINAL DE LA EUROCOPA 2008

	FECHA	HORA	GRUPO	PARTIDO	SEDE
1	07 junio	18:00	A	SUIZA vs REPÚBLICA CHECA	Basilea
2	07 junio	20:45	A	PORTUGAL vs TURQUÍA	Ginebra
3	08 junio	18:00	B	AUSTRIA vs CROACIA	Viena
4	08 junio	20:45	B	ALEMANIA vs POLONIA	Klagenfurt
5	09 junio	18:00	C	RUMANÍA vs FRANCIA	Zurich
6	09 junio	20:45	C	HOLANDA vs ITALIA	Berna
7	10 junio	18:00	D	ESPAÑA vs RUSIA	Innsbruck
8	10 junio	20:45	D	GRECIA vs SUECIA	Salzburgo
9	11 junio	18:00	A	REPÚBLICA CHECA vs PORTUGAL	Ginebra
10	11 junio			SUIZA vs TURQUÍA	Basilea
11				CROACIA vs ALEMANIA	Klagenfurt
				AUSTRIA vs POLONIA	Viena
				ITALIA vs RUMANÍA	Zurich

UEFA EURO2008 Austria-Switzerland

PLAYSTATION 3

EA SPORTS

www.pegi.info

40 juegos y 40 calendarios de la Eurocopa

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra uefaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: uefaps A

A través de nuestra web

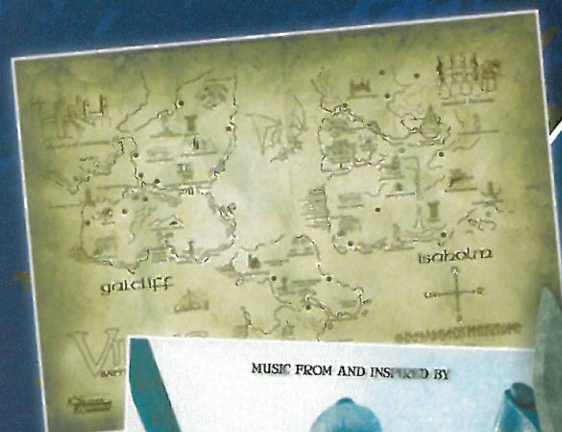
www.revistaplaystation.com

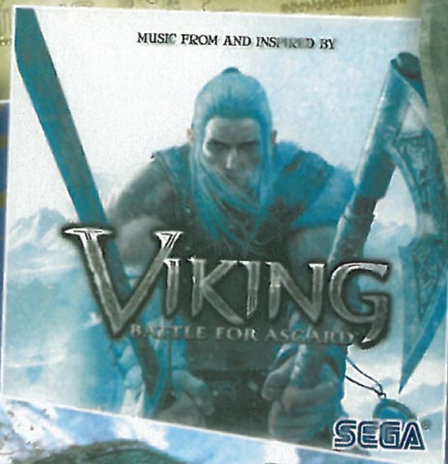
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de junio de 2008.

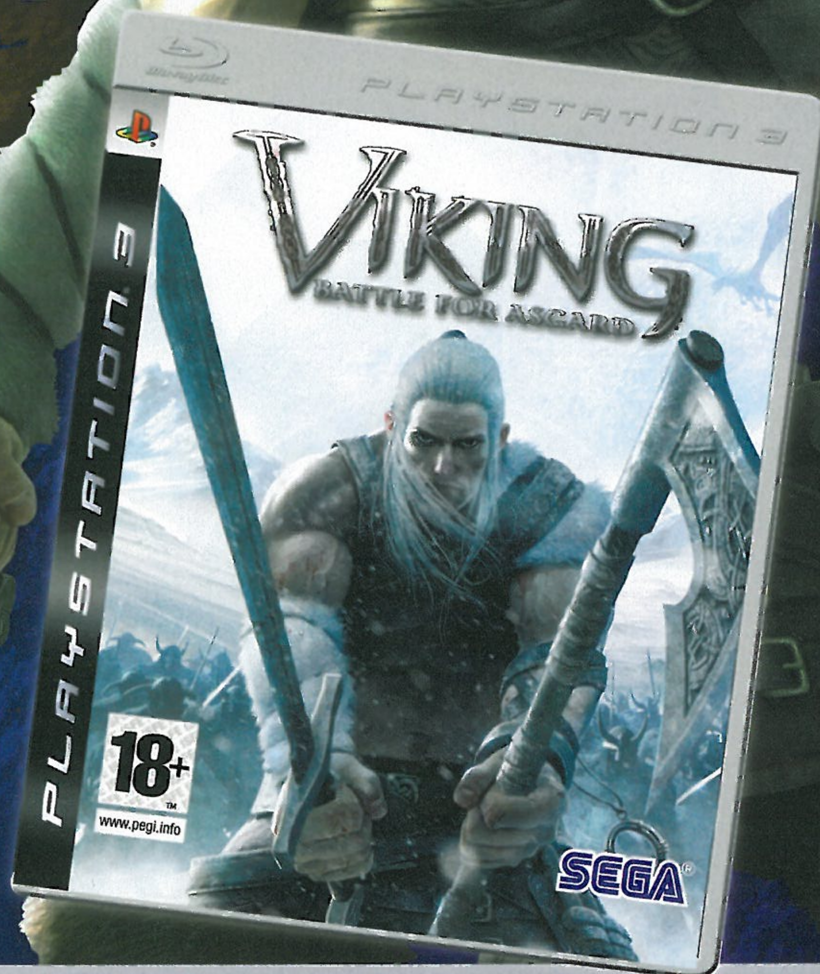
REGALAMOS

15 JUEGOS + 15 MAPAS + 15 BANDAS SONORAS + 15 LIBROS DE ILUSTRACIONES









PlayStation Revista Oficial y Sega te dan la oportunidad de ponerte en la piel de un vikingo en Viking: Battle For Asgard para PS3. Para optar a uno de los 15 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 15 de junio.

¿EN QUÉ MÍTICO LUGAR TRANSCURRE EL JUEGO?
A) MIDGARD **B)** MAGDRID **C)** MANOTERAS





PLAYSTATION 3

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra vikingps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: vikingps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de junio de 2008.



playStyle

Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

SPEED RACER

TE CONTAMOS TODO SOBRE LA NUEVA PELÍCULA DE LOS HERMANOS WACHOWSKI

cómic

VIAJA AL PASADO CON MORTADELO Y FILEMÓN

zona vip

DUO KIE, LOS MC MÁS PLAYSTATION DEL HIP-HOP

moda

AMARÁS EL AMARILLO SOBRE TODOS LOS COLORES

RINCÓN DEL JUGÓN: 50 CENT, EL RAPERO MÁS HARD CORE, REGRESA AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN «BLOOD ON THE SAND». EL JUEGO ESTÁ SIENDO DESARROLLADO POR SIERRA ENT. Y SE TRATA DE LA SECUELA DE 50 CENT: BULLETPROOF (2005). SEGÚN HA ANUNCIADO VIVENDI, ESTARÁ DISPONIBLE PARA PLAYSTATION 3 EN OTOÑO DE 2008.



PULL
Please save us

Formado a mitad de camino entre Madrid y Olimpia (Washington), ciudad cercana a Seattle, el trío hispano-norteamericano vuelve a combinar febriles guitarras eléctricas con amenazantes secuencias electrónicas en un tercer larga duración, de sonido más compacto y afilado que en anteriores entregas, próximo al voltaje de sus incendiarios directos. Románticos, abstenerse. / GASOIL RECORDS



LUCAS MASCIANO
Todo bien

Tras los pasos de compatriotas como Coti o Andrés Calamaro, se presenta a lo grande el tercer álbum «español» de este argentino, afincado en Barcelona desde hace casi 10 años, que evidencia su habilidad para conjugar referencias clásicas (*Beatles*, Dylan, *Rolling Stones*...), textos inteligentes, estribillos seductores y melodías con personalidad propia. Muy prometedor. / SONY & BMG



MISTER COMETA
Preparados, listos, ya!!

Desde Jerez De La Frontera (Cádiz) llega el debut de este joven cuarteto, amante de los frágiles tejidos sonoros de *Coldplay* y las melodías coloristas de los *Beatles* más alucinados. El disco puntúa alto en sus momentos más eléctricos (*Preparados, Listos, Ya!!*, *Vagabundo*...) y, muy especialmente en su lectura del clásico de *Los Brincos: Nadie Te Quiere Ya*. Buen arranque. / WARNER



GOSSIP
Live in Liverpool

El trío de *Punk, Rock'n'Roll*, Disco y *Soul*, liderado por la polémica vocalista Beth Ditto, celebra por todo lo alto su reciente cambio de discográfica con el lanzamiento de este lujoso combo CD + DVD que recoge uno de sus últimos *shows*, en la mítica *Carling Academy* de Liverpool, por el que desfilan todos sus éxitos en versiones altamente energéticas. Puro poderío. / SONY & BMG



ALBERTUCHO
Amasijo de porrazos

Sin renunciar del todo a sus habituales arrebatos *rockeros*, el cantautor sevillano enriquece sus últimas crónicas de barrio con sonidos *dylanianos*, efluvios psicodélicos, aromas sesenteros, pulsiones *funkies* y (no se lo van a creer) algún guiño a grupos como Franz Ferdinand y *The Arctic Monkeys*, en lo que se intuye que puede ser su disco de despegue definitivo. A por todas... / DRO

MADONNA

Más llenapistas con puntito chic made in «la rubia más diva»

A punto de entrar en la cincuentena, la diva más diva de todas las divas vuelve a mostrar su excelente estado de forma física con otra nueva colección de llenapistas instantáneos con el característico puntito «chic» de la realeza *Pop*. *R'n'B* mutante, infectado de *Hip-Hop* y electrónica callejera, con las colaboraciones estelares de Kanye West, Timbaland y Justin Timberlake que añaden *glamour* y autenticidad a *singles* tan arrolladores como *4 Minutes* o *Beat Goes On*.

Un mega-éxito más para cerrar los primeros veinticinco años sobre las tablas de una artista con la que no pueden el tiempo, las modas, ni la crisis discográfica. Es innegable que Madonna ha nacido para triunfar; haga lo que haga es reina indiscutible.



MADONNA
Hard Candy
WARNER





TOP SINGLES



1. **MERCY.** Duffy (Rockferry / Polydor)
2. **4 MINUTES.** Madonna (Single / Warner)
3. **REHAB.** Amy Winehouse (Back to black / Universal)
4. **ERES TONTO.** El Canto Del... (Personas / Sony & BMG)
5. **KAMIKAZE.** Amaral. (Single / Emy)

entrevista

IVÁN FERREIRO

«Me encantaría que un programador me dijera "mira, tengo este nivel de juego para ti... ponle música"»

Antes de sacar a la venta el disco, estaba disponible en la web para escuchar las canciones. ¿No perjudica a las ventas?
En mi trabajo es básico y necesario que la gente escuche mi disco, como en el tuyo que prueben una demo, ¿no? Antes, los músicos teníamos la radio para presentar los discos. A día de hoy las radios se dedican a otra cosa y siempre ponen a los mismos. Por eso decidí que en la web se pudieran escuchar los 16 temas. Además, hemos hecho una edición cómic pero, como en los juegos, ya depende de si la gente quiere mantener este disco (o juego) toda su vida o sólo escucharlo, o jugarlo, una temporada. Ya que sé que me pueden copiar, lo que trato es de convencer a cuantos más pueda para que se lo compren.
Tengo entendido que tus grandes dos pasiones son los cómics y los videojuegos...
En cierta manera cómic y videojuegos van de la mano. Supongo que también tiene que ver bastante con el rollo visual, ya que los videojuegos empezaron a gustarme cuando comenzó a haber juegos visuales interesantes: poder volar en una nave y hacer un giro de 360 grados... ¡Es una visión espacial muy atractiva! Puedes hacer cosas que en la vida real es casi imposible.
¿Un desafío profesional que te gustaría afrontar?
Me encantaría que un desarrollador de videojuegos me dijera «mira, tengo este nivel o fase, ponle la música». Que me enseñe unos escenarios, los personajes, una acción... y a ver qué me inspira.
¿Eres mentiroso?
Puede. Contar cosas es mi trabajo, pero no por ello lo que cuente tiene por qué ser importante o verdad. Por ejemplo, hay veces que tienes la necesidad de decir que tu jefe es un pesado, pero no por ello le convierte en un pesado. Es decir, el hecho de que yo u otra persona diga algo no lo convierte en verdad.
¿Decir «no» es difícil?
Lo dices por *La canción del no*, ¿verdad? Es difícil decir no sin sentirse mal después. Esta canción, lo que reivindica es el derecho a no tener razón.
Rara es esta canción, pero más raro es que hayas incluido un réquiem.
Sí, es un réquiem a la soledad. Aunque suene bastante lúgubre es una canción alegre, porque es un adiós a estar solo.
¿Te aterra la soledad?
Me gusta la soledad escogida; cuando no la quiero es terrible.

«No todo lo que cuento es importante o verdad»

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Ex-cantante de Los Piratas, en 2004 decidió iniciar su carrera en solitario.

CDETECA
Canciones para el tiempo y la distancia (2005), Las 7 y media (2006), Mentiroso mentiroso (2008).

DE QUÉ VA
Experimenta con la música, a veces suena bien y otras te quedas a cuadros. Aunque si lo escuchas reiteradamente, terminas cogiéndole el gustillo. Raro, a veces excéntrico y siempre original, auténtico.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



entrevista

DUO KIE

LOS CREADORES DE GTA MADRID, NERVIOZZO Y LOCUS, VISITAN NUESTRA REDACCIÓN


Locus y Nerviozzo. Nombres de guerra de Javi y Edu. Vinieron a la redacción y se echaron unas partidas a GTA IV (en la foto) y a Call Of Duty 4.

21 cm. «Es lo que mide el ego de un MC (risas)» dice Nerviozzo. Y así es como se titula el disco que incluye 18 temas del mejor rap nacional.



No hemos podido resistirnos y hemos caído rendidos a sus versos *«como Tony Vercetti en Vice City, voy a llegar alto empezando desde abajo... GTA Madrid, la ciudad es nuestra, llegamos hasta el fin...»* y por eso, este mes, **Duo Kie** es nuestro Vip.

Nerviozzo y *Locus* (o Edu y Javi), dos MC de armas tomar, que aman los videojuegos sobre todas las cosas porque ***«sin GTA estaría en la cárcel (risas); bueno, a ver si me explico, todos somos como el yin y el yang: tenemos una parte buena y otra mala, y si no la canalizas de alguna forma terminas cometiendo una locura. Para mi la Play es una terapia»*** explica Nerviozzo y añade: ***«yo es que soy bastante friki... Chojin nos propuso hacer una colaboración en su disco Striptease y se nos ocurrió montar una historia con todos los personajes: yo soy Tony Vercetti de Vice City y Chojin Carl Johnson de San Andreas... ¡estoy deseando echarle el guante a Grand Theft Auto IV!»***.

«Es lógico que no haya SingStar de Rap, rapear es difícil y si no lo sabes hacer bien es frustrante»

21 cm. es el último trabajo de estudio de **Duo Kie** y el videoclip del *single* debut, *Nosotros lo hicimos*, fue censurado, ***«pero como en Youtube tuvo más de 60.000 descargas fue readmitido y ahora se ve en MTV, los 40... así es la industria»*** comenta *Locus* y continúa diciendo: ***«un nº1 sin promoción se queda en una mierda y una mierda con promoción es un nº1; y si no que se lo digan a Porta...»***. Un rapero que consiguió 5 millones de descargas en *MySpace* y por ello fue contratado por **Universal**, ***«la compañía sólo vio números, no tuvo criterio musical y le fichó. Le ha hecho una promo brutal y le han ensalzado tanto que los raperos, b-boys y la gente que escucha habitualmente Hip-Hop le rechaza»*** dice *Nerviozzo* y Locus continúa: ***«la industria no está generando interés en la gente por la música, lo único que está creando son productos»***.

*«**Es muy difícil hacer lo que nosotros hacemos en un SingStar. No todo el mundo es capaz de seguir un ritmo y decir cada una de las palabras del verso a una velocidad de vértigo. Sería un SingStar muy frustrante. Puedes cantar mal y pasarlo bien, pero rapear mal no es divertido, es muy frustrante»*** comenta *Locus* y *Nerviozzo* aclara: ***«es más, preferimos que no saquen un SingStar de Rap para que la gente no se frustre, ya que si la gente no está frustrada seguirá comprando nuestros discos, si compran nuestros discos nos hacemos ricos y si nos hacemos ricos ¡nos compramos otra consola! Es genial (risas)»***.

Los versos de **Duo Kie** no son tan mediáticos como a ellos les gustaría, pero a cambio cuentan con el respaldo y apoyo de otros reputados MC. Y así se ve reflejado en uno de los 18 temas de ***21 cm.***, *Lluvia de piedras*. ***«Hemos juntado a 14 grandes MC como Toteking, Legendario, Chojin... ¿Por qué? Porque podíamos, no hay otro grupo en este país que pueda hacer esto. Líricamente es un temazo»***. Tienen reputación y una manera de trabajar poco habitual ***«componemos al revés que la mayoría: primero pensamos en el título de una canción y escribimos según nos inspiren esas palabras. Hay palabras que valen más que mil imágenes»*** explica *Nerviozzo*.

A EXAMEN

¿QUÉ CONSOLAS TENÉIS?
Nerviozzo: PSP y PS3.
Locus: PS2, pero cuando salga KillZone 2 me compraré una PS3.

JUEGO FAVORITO
Locus: KillZone.
Nerviozzo: Devil May Cry 4.

MÁXIMO DE HORAS JUGANDO
Nerviozzo: dos días seguidos para terminar Uncharted.

PLAYSTATION 3
Nerviozzo: es un centro de diversión: veo pelis, guardo mis fotos, veo Internet y ¡encima juego! No necesito otro aparato, es el gadget tecnológico perfecto.

PERSONAJE VIDEOJUEGO MÁS ADMIRADO...
Nerviozzo: Tony Vercetti.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.

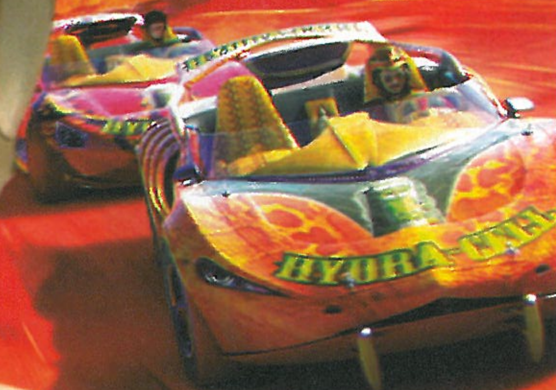




La última carrera (apoteósica) y, bueno, los momentazos del chimpancé.



Los diálogos de Speed con sus padres: extralargos, aburridos y poco interesantes.



SPEED RACER

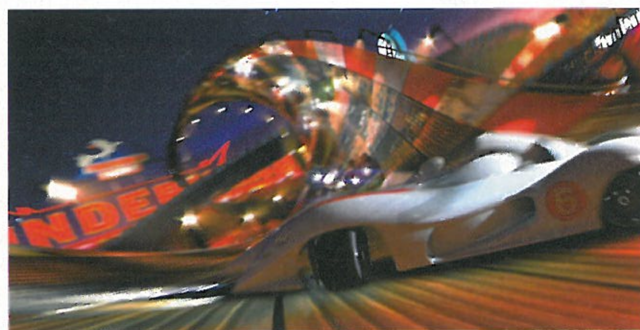
POR **NOEL CEBALLOS**

Anime hiperrealista a todo gas

Es la primera película de los hermanos Wachowski desde *The Matrix Revolutions* (2003), y la espera ha valido la pena... aunque esto no sea exactamente lo que deseábamos. Adaptación de una de las series pioneras de la animación japonesa (conocida entre nosotros como *Meteoro*), ***Speed Racer*** es un caleidoscópico torbellino de luz y color que, probablemente, pase a la historia como la primera película de animación rodada en imagen real. La oscura distopía en la que se movía Neo ha dejado paso a un universo loco, loco donde las carreras de automóviles supersónicos son lo único que importa, al menos para *Speed* (Emile Hirsch), un adolescente que aspira a triunfar en el circuito que mató a su hermano, que de ningún modo está relacionado con su misterioso rival, *Racer X* (Matthew Fox).

El «über-productor», Joel Silver, describe el resultado final como una cinta para toda la familia, pero estaríamos locos si nos tomásemos su moralina en serio: ***Speed Racer*** es un delirio audiovisual, ante el cual es mejor desconectar el cerebro y dejarse llevar por su mezcla entre *anime*, cine de acción clásico y videojuego de conducción demente. Si a esto le sumamos una Christina Ricci de deliciosas facciones manga y uno de los chimpancés más carismáticos que hemos visto en la pantalla, tenemos la película más chispeante de esta primavera. *Go, Speed Racer, go!*

Título original
SPEED RACER
Director
LARRY Y ANDY WACHOWSKI
Guión
LARRY Y ANDY WACHOWSKI
Reparto
EMILE HIRSCH, CHRISTINA RICCI, MATTHEW FOX, JOHN GOODMAN
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.





¿TE GUSTA CONDUCIR?

El Mach 5 es el sueño húmedo de todo tunero de barrio que se precie: una sofisticada máquina de ganar carreras que, además, esconde algunos trucos para evitar que Speed caiga víctima del juego sucio de sus oponentes. Los fans de la serie original se alegrarán al ver cómo su bólido favorito tiene un gran protagonismo en la película, además de un par de mejoras destinadas a convertirlo, también, en todo un maestro del cuerpo a cuerpo (o coche a coche).

entrevista

JOHN GAETA

SUPERVISOR DE EFECTOS ESPECIALES

«Básicamente, queríamos reinventar los deportes de motor»

¿Por qué crees que *Speed Racer* ha tardado tanto tiempo en ser llevado al cine?
Imagino que algo de la serie capturó la imaginación de muchos cineastas: tiene una gran mitología, con muchos aspectos divertidos y un toque de ciencia-ficción. Creo que la película exigía llevar las carreras de coches hasta el siguiente nivel; es decir, crear circuitos imposibles y una estrategia muy pesada de efectos especiales, lo que no era tan atractivo a la hora de plantear una adaptación. Nosotros lo hemos conseguido, pero además tenemos un guión lo suficientemente válido como para soportar todo eso.

La serie original tenía un *look* muy peculiar. ¿Fue un reto preservarlo para esta versión?
Sí. *Speed Racer* fue una de las primeras series de *anime* que se emitieron en Estados Unidos: si la ves ahora, la animación es muy simple y mínima. Para la película, hemos echado la vista más atrás, hacia la gran historia de las películas animadas japonesas. Nos influyó especialmente *El Castillo De Cagliostro* (1979), de Hayao Miyazaki, que tiene unas carreras de coches muy expresivas y en las que los personajes están integrados perfectamente en la acción. Queríamos traducir eso al cine de imagen real, un formato en el que, normalmente, el personaje está atrapado y no se puede mover con libertad. Así que, dimos con una nueva forma de lenguaje cinematográfico: el «fotoanime», mucho más libre y menos limitada que los efectos especiales más tradicionales.

¿Cómo llegasteis hasta allí?
Hubo un gran trabajo de conceptualización porque necesitábamos crear las reglas de un universo que el espectador se creyera de verdad, en lugar de verlo como algo falso y artificial. En esta película, los personajes y los fondos se integran perfectamente en un mismo universo, de manera que pueden respirar con libertad. Es algo así como una mezcla entre arte pop y fotografía: queríamos que la gente se divirtiese viendo la película, que las cosas volaran y las percepciones se disparasen. Para ello, fue muy importante tratar de mejorar la luz y el color, o (como nos gustaba decir) de llevarlo todo hasta el siguiente nivel.

Después de tantas películas juntos, ¿qué clase de relación creativa tienes con los hermanos Wachowski?
Muy estrecha: me gusta pensar que soy su amigo, su socio y su diseñador. Somos una familia muy unida de colaboradores, que empezamos a mantener conversaciones con actores desde el día uno, mucho antes de que el guión esté terminado.

¿Cuáles fueron los conceptos que desarrollasteis para esta ocasión?
Básicamente, queríamos reinventar los deportes de motor, algo para lo que necesitábamos crear algunas ideas de base: previsualizaciones sobre cómo iban a ser los combates de coches, las coreografías, las superacrobacias... Eran ideas básicas que estaban inspiradas en la gente joven, sobre todo en los entusiastas de los deportes extremos. También nos basamos en la imaginación y la inventiva del mundo del videojuego, además de en sus escenarios imposibles. Es una industria integrada por creativos jóvenes, que era el objetivo que perseguíamos.





IMAGINANDO EL FUTURO. Gaeta era ya un experto en efectos especiales cuando los hermanos le llamaron para que se encargara de The Matrix: además de para perfeccionar y patentar su bullet time, la trilogía le sirvió para testar ese hiperrealismo digital que luce en Speed Racer.



TOP ANIMES QUE MERECEN UNA PELÍCULA



1 Bola de Dragón. De hecho, James Wong ya la está rodando, con un enfoque High School algo controvertido...



2 Comando G. Queremos una batalla de los planetas en imagen real y queremos a Angelina Jolie como Zoltar.



3 Ergo Proxy. Si los hermanos Wachowski deciden volver al *cyberpunk*, esta pesadilla a lo Philip K. Dick sería absolutamente perfecta.



4 Cowboy Bebop. Un clásico moderno de la ciencia-ficción con (alocado) sentido del humor. ¿Sería mucho pedir que Terry Gilliam se fijase en él?



5 Afro Samurai. El único dibujo animado que habla con la voz de Samuel L. Jackson.

tráilers



TROPIC THUNDER
www.tropicthunder.com
Después de firmar esa obra de culto llamada Zoolander, Ben Stiller vuelve como director con una comedia no menos espléndida. Preparaos para ver a Robert Downey Jr. convertido en afroamericano.



QUARANTINE
www.sonypictures.com
Encabezando la oleada de remakes norteamericanos de producciones de cine fantástico nacional, el tráiler de la nueva versión de REC promete tantos sustos como el filme de J. Balagueró y P. Plaza.



THE INCREDIBLE HULK
www.incrediblehulk.com
Louis Leterrier, el director de las dos entregas de Transporter, promete dejar atrás los sesudos diálogos del Hulk de Ang Lee para ofrecer lo que todos pedíamos: guantazos.





Acción sin descanso ni pretensiones filosóficas: los extras son perfectos para lecciones de cine.



¡Ayyyyy! Estos previsibles alienígenas... ¡Cuánto echamos de menos al dulce E.T.!

ALIEN VS. PREDATOR 2

POR **LOVELY**

Selección natural, brutal y «extendida»

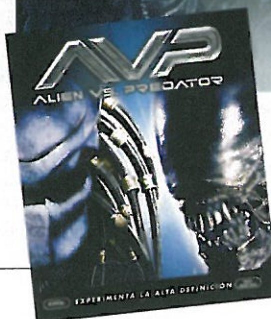


A pesar de que el título en español, *Depredador*, venía que ni pintado cuando este particular extraterrestre se propuso buscar las cosquillas a Schwarzenegger), ese gustillo por la versión original hizo que pronto arraigara en nosotros el término de *Predator*. La utilización del término *alien* también caló gracias a la inmejorable calidad de la película que dirigiera Ridley Scott en sus momentos más inspirados de profesión. Ambos personajes protagonizarían en años posteriores sucesivas secuelas, con mayor o menor acierto, hasta que el universo del cómic y el videojuego los unieron en un longevo y rentable *crossover* que acabaría dando el salto a la gran pantalla bajo la batuta de Paul W.S. Anderson. Aunque la película acabó decepcionando a muchos seguidores, sus magníficos efectos especiales lograron plasmar lo que los fans sólo habíamos visto en las viñetas y desde el *pad* de la consola: encarnizados combates entre la criatura de H.R. Giger y los depredadores, dando como resultado final una nueva criatura para el panteón familiar, el *predalien*. Los hermanos Strauser firman esta segunda parte, que traslada la acción a la Tierra (¡Aliens en pleno bosque!), siguiendo la trama justo donde acabó la película anterior. Gracias al formato *Blu-ray* ahora podemos ver el espléndido despliegue de casquería alienígena en alta definición y con la versión íntegra del metraje. ¡Casi nada! **PELÍCULA** ●●●●○ **EXTRAS** ●●●●●

Título original
ALIENS VS. P. REQUIEM
Directores:
COLIN Y GREG STRAUSE
Audios: **CASTELLANO, INGLÉS... 5.1 DTS**
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, ETC.
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
19,99 € (DVD) **24 €** (DVD ED. ESPECIAL)
30 € (BLU-RAY)







Alien Vs. Predator en Blu-ray. Paul W.S. Anderson se ha especializado en final bosses cinematográficos. Su idea de mezclar aliens y predators se edita también por primera vez en Blu-ray.



entrevista

COLIN Y GREG STRAUSE

DIRECTORES DE ALIEN VS. PREDATOR 2

«Cuando no estamos de acuerdo conseguimos un punto de vista extra»

¿Qué pensáis del *Alien* original?
Greg: es una de las películas más terroríficas que he visto. No importa cuántas veces la haya visto, me encanta poder volver a verla una y otra vez, y siempre me engancha.
Colin: es un honor haber hecho una película que va a pertenecer a la misma franquicia.
¿Cómo os sentisteis cuando os llegó el proyecto?
G: pues es gracioso la verdad, resulta que siempre nos hemos descrito como dos tipos a los que nos gustan las películas del tipo Alien y Predator, y es irónico que nuestro estreno como directores, juntos, sea una película que une las dos franquicias...
Con un amplio CV en efectos especiales, ¿erais los que mejor podíais hacer el filme?
C: hemos tratado de utilizar los efectos especiales lo justo, era uno de nuestros desafíos: menos es más. Por ejemplo, Tiburón, ¿crees que si hubieran tenido un tiburón digital para enseñarlo con todo detalle hubiera dado tanto miedo la película?
Esta película no se desarrolla en el espacio, sino en un pueblo de la «América profunda» por decirlo de algún modo...
G: bueno, sabes que en algún momento, el propio Ridley (Scott) hablando del *Alien* original lo definió como una especie de *Matanza De Texas* en el espacio. Así que lo único que hemos hecho es quitar el escenario del espacio. Pero si te das cuenta, la película tiene un ambiente muy oscuro, muy claustrofóbico también.
Los actores no son muy conocidos ¿está hecho a propósito?
C: ¡Al final te das cuenta de que los protagonistas son la mar de famosos: Predator y Alien!
G: Queríamos buenos actores, creíbles, profesionales... y es lo que conseguimos.
C: Sí, Aylesworth, Pasquale u Ortiz son grandes actores de teatro con gran experiencia. Justo lo que queríamos para un filme que se conduce en esencia por la interpretación de los actores. No como su predecesora, más centrada en el aspecto de la ciencia-ficción.



STARDUST

Fantasía y magia de la que ya no queda...



Una historia repleta de magia y sin caer en en la ñoñería...



Charlie Cox es quizás lo más flojo de un reparto fantástico, en el que sobresale Robert De Niro.



Muchas han sido las películas que han pretendido recoger el testigo de *La Princesa Prometida*, pero sólo ***Stardust*** merece estar a la altura de la fábula de William Goldman. Esta divertida e imaginativa historia de brujas, monarcas perversos y piratas aéreos, es capaz de emocionar tanto a los chavales como a aquellos que un día lo fueron, sin caer en ningún momento en la ñoñería habitual de los cuentos. ***Stardust*** se disfruta con una sonrisa en el rostro y una permanente duda en la cabeza: ¿cómo es posible que una película tan alucinante como ésta no cosechara un mayor éxito en la taquilla? Afortunadamente, su aparición en DVD mitigará en buena parte tamaña injusticia, permitiéndonos ver el espléndido trabajo de Michele Pfeiffer y Robert De Niro, al tiempo que disfrutamos con un ameno *Making Of*, en el que Neil Gaiman desvela cómo se le ocurrió la novela original. **B.S.**

PELÍCULA ●●●●○ **EXTRAS** ●●●○○

Con: **CLAIRE DANES, CHARLIE COX, SIENNA MILLER, R. DE NIRO, MICHELLE PFEIFFER, RICKY GERVAIS.**
Director: **MATTHEW VAUGHN**
Audios **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS (TODOS EN 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...**
Distribuye **PARAMOUNT HOME E.**
17,95 € (DVD)



ENCANTADA

Érase que se era...



Esas situaciones tan absurdas cuando los cuentos de hadas se trasladan a Nueva York.



Pero son tan previsibles y ñoñitos...



«Encantado de conocerme» debe pensar Patrick Dempsey, el famoso médico de *Anatomía de Grey*, que desde el éxito de la serie ha visto subir su caché como la espuma. El adolescente hortera de los ochenta se cuela en una película **Disney** con argumento previsible, pero que termina siendo «resultona» para enganchar al numeroso público de las comedias románticas. Un cuento de hadas donde los príncipes no son azules: un recurso cada vez más manoseado desde el éxito de *Shrek*. Lo indiscutible es la sobresaliente oferta de extras. **LOVELY**

PELÍCULA ●●●○○ **EXTRAS** ●●●●●

Director
KEVIN LIMA
Audios: **ESPAÑOL E INGLÉS EN 5.1 DTS E INGLÉS EN TRUEHD**
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, DANÉS, ETC.
Distribuye
DISNEY STUDIOS H.E.
29,95 (Blu-ray)
21,95 (DVD)

playStyle **universos alternativos**



libro



Autor
SCOTT SMITH
Editorial
EDICIONES B
Páginas
416
PVP **19 €**

LAS RUINAS

Recurriendo al original

Tras el estreno en cine de *Las Ruinas*, no parece mala idea recuperar la novela que inspiró la película. Escrita por Scott Smith, el autor de la también adaptada a la gran pantalla *Un Plan Sencillo* (por Sam Raimi, en este caso), ***Las Ruinas*** es un intenso relato de terror alabado por algunos nombres de la crítica americana, incluyendo al mismísimo Stephen King. Como ya sabrán quienes hayan acudido a las salas de cine, ***Las Ruinas*** centra su acción en unas inexploradas ruinas mayas a las que unos incautos turistas llegan buscando a un conocido, y su horror, en una especie de hiedra milenaria y asesina que va cerrando el cerco sobre los protagonistas de forma angustiosa. Terror turista y malas hierbas. Noveladas, esto es.

lo + nuevo



Autor
POR CONFIRMAR
Editorial
DC COMICS/ WILDSTORM
Páginas
CONFIRMAR
PVP **CONFIRMAR**

PROTOTYPE

De la consola a WildStorm

Con el futuro lanzamiento del nuevo título de **Radical Entertainment**, *Prototype* (retrasado a mediados 2009), nos sorprende la noticia de su próxima adaptación al cómic. Tiempos raros estos en los que se cierran series de tebeo basadas en juegos antes incluso de que estos puedan ser jugados... Todavía no hay autores confirmados, pero sí que será el sello **WildStorm** de **DC** quien la publicará (hogar de grandes series como The Authority, algo que sólo puede congratularnos). La serie ofrecerá una visión paralela de la historia de Alex Mercer, el protagonista de *Prototype*, en un intento de transformar el que se anuncia como peculiar *gameplay* del juego en un intenso cómic de acción en la línea del sello.



TOP LIBROS MUNDOS PERDIDOS

1. **EL MUNDO PERDIDO** Arthur Conna Doyle
2. **EL PAÍS DEL TIEMPO OLVIDADO** Edgar Rice Burroughs
3. **EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA** H.P. Lovecraft
4. **EL HOMBRE QUE PUDO REINAR** Rudyard Kipling
5. **CRÓNICAS MARCIANAS** Ray Bradbury



TOP CÓMICS PERRA GUERRA

1. **WAR STORIES** Garth Ennis y varios dibujantes
2. **DMZ** Brian Wood, Riccardo Burchielli
3. **CLÁSICOS BÉLICOS (B.G. DEL CÓMIC)** Varios Autores (EC Comics)
4. **TERRY Y LOS PIRATAS** Milton Caniff
5. **ADOLF** Osamu Tezuka





Autor **IBÁÑEZ**
Editorial:
EDICIONES B
Páginas: 128
PVP **29,95 €**

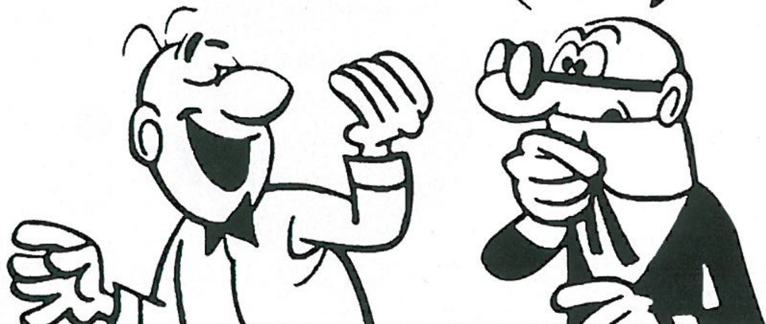


cómic

MORTADELO Y FILEMÓN

Dobles páginas, bitonos y recuerdos de Pulgarcito a tamaño original

Ediciones B continúa celebrando el 50 aniversario de Mortadelo y Filemón. Y que sigan durante mucho tiempo si el resultado sigue la misma línea que esta Edición Coleccionista de ***Mortadelo y Filemón, Agencia de Información***. Con prólogo del propio Ibáñez, el tomo recopila las páginas dobles que éste realizó para la casi legendaria revista *Pulgarcito* entre 1964 y 1967, antes de convertirlos en agentes de la infame T.I.A. En ellas, en una respetadísima edición bitono que habla de tiempos pasados, Ibáñez desarrolla su humor de casi a chiste por viñeta, y el lector puede asomarse a un período que bien merecía ser rescatado con calidad. ¡Bravo!



POR STAN BY

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda





MAYO
14
PELOTAS EN JUEGO. Ya en DVD una divertida comedia de los creadores de Noche En El Museo y protagonizada por Dan Fogle.

MAYO 15



MAYO
20
BEOWULF. La edición Blu-ray va cargada de jugosos extras: los orígenes, diseñando las criaturas, cómo se hizo...

MAYO 21



GETAFE ELECTRIC FESTIVAL

MAYO 24

MAYO 25







MAYO
29
PRIMAVERA SOUND. Hasta el 31 de mayo con actuaciones de Oracular Spectacular, entre otros muchos (Barcelona).

MAYO
30
FESTIVAL CULTURA URBANA. En Madrid (30 y 31 de mayo) con Violadores del Verso, Falsalarma, Duo Kie...

MAYO
31
ELECTRIC WEEKEND. También 30 y 31 de mayo en Madrid, con Metallica de cabeza de cartel.

JUNIO 1



JUNIO 5

JUNIO
6
INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL. En PS3, PlayStation 2 y PSP ¡en versión Lego!

JUNIO
7
BOWLRIDERS. Acércate al skatepark de Bilbao y disfrutarás de los mejores espectáculos de skate.



JUNIO 9

JUNIO 10

JUNIO
12
MGS4. La espera terminó, ya puedes hacerte con la cuarta entrega y ver lo viejete que está Snake...

JUNIO 13

JUNIO 14

JUNIO
15
AVRIL LAVIGNE. Visita España para hacer un único concierto, en Barcelona. ¡Hazte ya con las entradas!



JUNIO
18
BUZZ! EL MULTICONCURSO. Ahora en PS3 y con mandos inalámbricos!

JUNIO 19

JUNIO 20





VOLKSWAGEN GOLF BLUEMOTION 1.9 TDI


Excelente por su bajo consumo y suavidad de manejo.


Sólo cambio de cinco velocidades en lugar de seis.

Por cada unidad vendida, Volkswagen planta un árbol

Si eres un conductor tranquilo que busca un coche que consuma bastante poco y, además, le gusta la calidad, encontrarás en este **Volkswagen** una alternativa excelente. Este **Golf Bluemotion** posee unos acertados retoques tanto en el motor como en en la caja de cambios, consiguiendo desarrollos más largos. Con estas modificaciones, junto con una menor resistencia al aire y unos neumáticos especiales, la casa ha conseguido que este modelo emita tan sólo 119 gramos de CO2 por Kilómetro, por lo que no paga impuesto de matriculación.

Por lo demás, se trata del ya conocido **Golf**, donde destaca un bastidor formidable que le otorga una estabilidad a toda prueba, aunque en carreteras secundarias y en los adelantamientos habrá que tirar demasiado de la palanca de cambios para reducir con rapidez, debido a que la cuarta y quinta marcha son bastante largas. Asimismo, destacar que todo aquel que se compre un modelo **Bluemotion** estará colaborando a mejorar el medio ambiente, ya que por cada unidad adquirida **Volkswagen** se compromete a sembrar un árbol en la Sierra del Segura. Por otra parte, el cliente también tiene la opción de compensar las emisiones de CO2 comprando varios árboles que se sembrarán en la citada Sierra y que serán cuidados durante 40 años, y siempre que quiera podrá visitarlos y recibirá una placa.

Muy generoso. El equipamiento de serie no está nada mal en esta versión. Lleva: varios *airbags* frontales laterales y de cabeza., computadora de viajero, climatizador, control de tracción y de estabilidad, filtro antipolen, elevalunas eléctricos delanteros, cierre centralizado, radio CD con MP3, 8 altavoces, rejilla del color de la carrocería...

Precio **19.870 €** | Potencia **105 CV** | Velocidad máxima **190 KM/H** | Consumo medio(L/k) **4,5** | Capacidad del maletero **350 LITROS**

SU RIVAL

Mini Cooper D

Por tamaño, el **Mini** es menos amplio, pero tiene mucha exclusividad y, lo que es más importante, posee un excelente motor que también consume muy poco con unas emisiones de 104 gramos de CO2 por Kilómetro y 3,9 Litros de media de consumo a los 100 Kilómetros, según datos del fabricante. Un campeón del bajo consumo. Además, el precio (19.560 €) es muy parecido al de **Volkswagen**. Por dentro es bastante vistoso y no pasa desapercibido a nadie. Es más elitista que el **Golf** y, en proporción, también más caro.



POR MOTOR ZETA

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

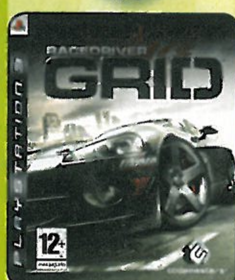
PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

PS2



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

PSP



PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €

CUPÓN DE PEDIDO

GRAND THEFT AUTO IV

☐ AÑADIR AL PEDIDO



IRON MAN

☐ AÑADIR AL PEDIDO



RACE DRIVER GRID

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SINGSTAR SUMMER PARTY + MICROS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



EVERYBODY'S GOLF 2

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE | APELLIDOS | EDAD

DIRECCIÓN | Nº | PISO

POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2008

PlayStation Revista Oficial - España | GAME | CENTRO MAIL







APUESTA POR EL AMARILLO

Es el color del verano y da personalidad al que lo lleva. Así que, haz que los demás te vean atrevido y divertido vistiendo algo de amarillo. Aquí tienes algunas ideas...

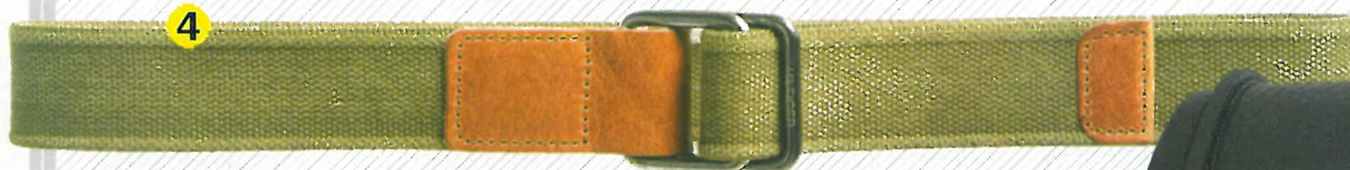


1 Zapatillas Converse en piel de color amarillo y costuras rojas. **250 €**

2 Camiseta manga corta de algodón de C1rca. **44,99 €**

3 Gafas con la montura oculta y patillas anchas con detalles amarillos. De Prada. **204 €**

4 Cinturón de tela con hebilla sencilla de Tommy Hilfiger. **35 €**





NUESTRO PREFERIDO

TEMPO DORADO

Transgresor y original para marcar la diferencia

Con tan sólo un toque de color en la parte más inesperada de un reloj, Diesel ha creado un modelo vanguardista y diferente. Dicha colección consiste en impregnar de color amarillo el cristal de la esfera, dándole un toque de distinción e innovador. Es de tecnología digital y lleva una correa ancha en piel negra y caja rectangular con grandes números. Su precio es de 170 €.



POR ANA MÁRQUEZ

despedida y CIERRE



LAS OTRAS PORTADAS

Diego Areso, el abanderado de las cartelas diagonales, ha pasado uno de sus peores meses en la revista. Cientos de portadas diferentes, un empacho de bizcocho de liebre burgalesa y un atraco en plena comisaría le han hecho perder los papeles durante las tardes primaverales de abril y mayo. Pero sigue haciéndonos las mejores portadas del mundo, ¿a que sí?

Anna, Marcos «The Elf» García y Javier Borrego de Sony C.E. posaron durante una hora para la foto. Aún siguen allí.



R. Dreamer desempolvó la levita de Newton para reconquistar a su amada esposa Isabel.



Clara, Susana, Carmen y Mónica de Sony C.E. hicieron gala de su belleza y simpatía... hasta que acabó la barra libre.





NEMESIS «LIGONCELLO»

Embajador universal del videojuego y rey absoluto de todas las fiestas, así es nuestro Bruno. Aquí le vemos junto a Mónica Guerra y Mónica García de Activision, y Ana Bautista de Sony Pictures. Arriba a la izquierda, junto a John Tones y Jasón García.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO FIFA STREET 3 (PS3)

Javier Martínez Estella (ZARAGOZA)
José Manuel Calvar Quiros(PONTEVEDRA)
David Fonseca Calvo (MADRID)
José A. Baena Escarraza (SEVILLA)
Manuel Luna Santiago (MÁLAGA)
Antonio J. García Tatosián (BARCELONA)
Francisco J. Sáez Sans (BARCELONA)
Antonio Belmonte González (LÉRIDA)
Álvaro Corro Gamero (CASTELLÓN)
Ricardo Cobos Sierra (BARCELONA)
Mª Peligros Frutos García (MURCIA)
Edgar Mora Marés (BARCELONA)
Antonio J. Villalba Pérez (ALICANTE)
Manuel Maqueda Piñero (SEVILLA)
Cristian Acosta Martínez (BARCELONA)
Jesús Mª Barrena Acebo (GUIPÚZCOA)
Antonia Fernández Martínez (MURCIA)
Javier De Gregorio Carranza (VIZCAYA)
Antonio Paz Bernal (SORIA)
Ignacio Arribillaga Esnal (GUIPÚZCOA)
Antonio Muñoz Sánchez (CÁDIZ)
Gregorio J. Espinosa Palazón (MURCIA)
Adrián Fuentes Abellán (ALBACETE)
Aido Alonso Merayo (MADRID)
Felipe Córdoba Pérez (BARCELONA)
Jesús Mª. García Prieto (PALENCIA)
Andrés Calderón Rico (MADRID)
Agusto Bayo Mas (CASTELLÓN)
Andréu Bartrés Llovet (BARCELONA)
Javier Tarriño Ortiz (MADRID)
Agustín Tejero Ramos (GUIPÚZCOA)
Sergio Pascual Espino (MADRID)
Alejandro Álvarez García (BARCELONA)
Mirella Ruiz Rodrigo (BARCELONA)
Fiz Álvarez Barcia (PONTEVEDRA)
José D. Criado Cazorla (MÁLAGA)
Antonio Nogales Gordón (SEVILLA)
Carmen Martín Gómez (VALLADOLID)
Iván Carrasco Muñoz (ALMERÍA)
José Mª. Balada Méndez (BARCELONA)

CONCURSO TUROK (PS3)

Alejandro Moreno Arellano (CÁDIZ)
Carlos Blázquez Hernández (MADRID)
Adrián García García (MADRID)
Mercedes Hervás Galvez (MADRID)
Ana Huerta de la Osada (MADRID)
Roberto Camacho Camacho (CÓRDOBA)
Francisco J. García Campello (ALICANTE)
Manuel Marin Dominguez (HUELVA)
Francisco Rodríguez Espino (PALMAS G.C.)
José Aragón Flores (BARCELONA)
Tomás Martín del Amo (TOLEDO)
Alejandro Rodríguez Herrera (HUELVA)
Fernando Martínez Bermejo (ZARAGOZA)
Luis Vázquez García (LA CORUÑA)
Carlos Céspedes Aguado (CANTABRIA)
Cristian Pérez Criado (MÁLAGA)
Iván Esteban Torres (ALMERÍA)
Sergio Poza López (MADRID)
Pablo Rivera Iglesias (HUELVA)
Alfonso Ruiz Fuentes (CASTELLÓN)

CONCURSO PATAPON (PSP)

Antonio Agüera Parrón (MURCIA)
Isaac Linares García (BARCELONA)
Juan L. Ledesma Hernández (MADRID)
Francisco Sánchez Martínez (MURCIA)
Andrés Domingo Rama (VALENCIA)
Jorge Muñoz Rodriguez (MADRID)
Oscar Antona Inzunza (SEVILLA)
Antonio Rodriguez García (CORDOBA)
Juan C. Mateo Yago (VALENCIA)
Antonio Varela Castillo (ALMERÍA)
Mª Carmen Martínez Moreno (ALBACETE)
José M. Cabrera Migoya (CÁDIZ)
Juan J. Rodrigo Olmo (GERONA)
Rául Regodesebes Iglesia (ASTURIAS)
Pablo Gallardo Hidalgo (SEVILLA)
Néstor González Pérez (Las Palmas G. C.)
Daniel Sánchez Torres (Sta. Cruz Tenerife)
Irina De Diego Sagués (BARCELONA)
Axel Bernal Ruiz (TARRAGONA)
Salvador Martínez Quintana (SEVILLA)
Juan C. López Rentero (CÓRDOBA)
José D. Gutiérrez Montoro (MURCIA)
Virginia Vega Jiménez (SEVILLA)
Luis Mª Villamor Vivanco (VIZCAYA
Juan Fco. García Delgado



TOP MÚSICA

1	16736	El Canto del loco	Eres tonto
2	16388	Jesse y Joy	Esto es lo que soy(BSO las tontas...)
3	11297	Estopa	Cuando amanece
4	31589	Melocos con Natalia	Cuando Me Vaya
5	18970	Amaral	Kamikaze
6	16406	Mónica Naranjo	Europa
7	16328	Madonna	4 minutes
8	33302	Leona Lewis	Bleeding love
10	11959	Carlos Baute	Tú no sabes qué tanto
11	15297	Rodolfo Chikilicuatre	Chiki Chiki
12	16656	Huecco	Reina de los angelotes
14	15068	Ian Oliver feat Shantel	Bucovina
15	30760	Chambao	Papeles mojados

música

CINE/TV

17644	Amor gitano (El Zorro)
77224	El bueno, el feo y el malo
2340	El ultimo mohicano
4887	Fraggle Rock
3677	Gladiator
9100	Pulp Fiction
7186	La pantera Rosa
2339	Imperial March (Star Wars)
6368	El exorcista
29604	La Misión
9908	Yo soy la Juani
4849	Ghost
3678	Mision imposible
4901	Pretty woman
29603	La historia interminable
3680	Eye of the tiger (Rocky III)
9806	Memorias de Africa
2343	Grease
6423	Raiders of...(Indiana Jones)



HIMNOS

7310	H.R.Madrid Hala Madrid!
12340	Himne del Barca
8912	Youll Never Walk A Liverpool
4474	H.O.Del.Cent.Del Sevilla F.C.
7311	Himno Atletico de Madrid
28510	Himno nacional de España
25183	Vamos Getafe (Azules)
7300	Himno Champions league
0654	H.O.Del.Cent.Del Betis
78862	Sevilla - Hasta la muerte
30687	Himno Barsa
30762	Himno del Valencia
79089	Rianxeira
79098	Athletic, Athletic, Athletic!
9670	Alcohol
78854	R. Madrid - Fieles y leales
79094	Atleti, Atletico de Madrid
78855	R. Madrid-Ya estamos todos..
79097	Athleeeeeeeeetic!

ESPECIAL 80´s

0895	Depeche Mode	Never let me ...
32852	The Cure	Close To Me
8847	New Order	Blue Monday
17689	Spandau Ballet	True
32854	The Cure	Just like heaven
17564	Ultravox	Dancing with tears...
4233	Soft Cell	Tainted love
32463	Duran Duran	Girls on film
2629	Pet shop boys	West end girls
2756	The human league	Don´t you...
2626	OMD	Enola gay
2605	Depeche Mode	A question of lust
2741	Culture club	Karma Chameleon
5382	Joy Division	Love Will Tear Us...
6160	A-Ha	Take on me
17618	B52s	Rock Lobster
7569	Berlin	Take my breath..(Top Gun)
10615	Simple Minds	Don´t you forget..
2631	Madness	Baggy trousers

SUPERVENTAS

	10918	Belanova	Baila mi corazón
	31993	Rihanna	Don´t stop the music
	10913	One Republic	Apologize
	16250	La Casa Azul	La Revolución sexual
	65453	Alicia Keys	No one
	10890	El barrio	Pa Madrid
	14573	Amy Winehouse	Rehab
	6758	Michael Jackson	Thriller
	28362	Juanes	Me enamora
	31515	David Bustamante	Cobarde
N	16510	Sergio Contreras	Te está matando
	15860	Julian Jeweil	Air Conditionee
	15857	Gutterpunk	Up 2 11
	19896	Tommy Vee vs Scumfrog	Serenade
N	12319	Duffy	Mercy
	1488	La Quinta Estación	Sueños rotos
	19939	Magan y Rodríguez	Bora Bora
	26126	Fernando Castro	Africa
	33672	Sergio Dalma	A buena hora

POP ROCK ESPAÑOL

16088	Siniestro Total	Bailaré sobre tu tumba
3972	Molotov	Puto
1144	Medina Azahara	Necesito respirar
31824	Marea	Petenera
14446	Los Toreros Muertos	Mi aguita ...
17934	Los Suaves	Malas noticias
14455	Los Planetas	Alegrías del incendio
8818	Los Piratas	Te Echare de menos
4464	Loquillo y Trogloditas	La mataré
31450	Leño	Sorprendente
11689	La Polla Records	Salve
19875	La Fuga	No sólo respirar
2378	Ilegales	Hola mamoncete
32503	Héroes Del Silencio	La Chispa ...
19270	Nacha Pop	La chica de ayer
3909	Rosendo	Acogote
31545	Los Secretos	Déjame
6732	Mecano	Hoy no me puedo levantar
31812	Serrat y Sabina	Y sin embargo

ayuda

Envía GUAY Código MÚSICA O SONIDO REAL Al 5888

Ej: Envía GUAY 11959 al 5888 para recibir TÚ NO SABES QUÉ TANTO cantada por CARLOS BAUTE o envía GUAY RISTO al 5888 y te quedarás alucinado de sus comentarios

SGAERMV&M/ 513/09/2019

Sonidos reales

MOTOR	Arranque de una harley davidson
INFIERNO	Thriller, la carcajada...
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el telefono
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
TERROR	Sonidos fantasmales
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
GALLINA	Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevoOOOOOO!!!
MACARRA	¡Coge el teléfono de una puñetera vez!
FRENAZO	Sorpendera a todos los que te rodean
GITANO	Ja payo, llevo lo malacatone
PISTOLA	Apágalo cuando vayas al banco
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
SHINCHAN	Risa de Shinchan
COLEGIALAS	Está sonando, está sonando mi teléfono...

Personajes famosos

EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
MARTESY13	Encarna de noche...
CMAIRENA	Tengo el coño que me hace chispas
23F	Todo el mundo al suelo
SHINCHAN	Risa de Shinchan
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli
HORMIGUERO	Vete a dormir, ya no des más el tostón...
UMBRAL	Yo vengo hablar de mi libro
RAPMALIGNO	El rap del D.Maligno
LUISMA	Como el Luisma no se entera
FFGOMEZ	¡A la mierda!
REY	Por que no te callas...?
BRAGUETA	Faemino y Cansado: El poeta de la bragueta
FALONSO	Fernando Alonso te cuenta un chiste
LLACER	Casting con Tamara en OT
ESCENAS	Roberto: aunque parezca mentira me pongo...
RISTO	Cantando eres más basto que...

Canciones Completas

fulltracks

14539	Madonna	4 Minutes
11968	Huecco	Reina de los angelotes
15619	El canto del loco	Eres tonto
15907	Julian Jeweil	Air Conditionee
15875	Gutterpunk	Up 2 11 (The Yank remix)
16417	Bob Sinclar	Together
16754	La Casa Azul	La Revolución sexual
19897	Tommy Vee	Serenade
15311	Rodolfo Chikilicuatre	Chicki chiki
11255	Estopa	Cuando amanece
19921	Martin Solveig	C´est la vie
16317	Mónica Naranjo	Europa
29748	La Quinta estacion	Sueños rotos
33303	Leona Lewis	Bleeding love
16231	Melocos con la 5ª estación	Cuando me vaya
15128	Ian Oliver feat Shantel	Bucovina
10992	Miguel Bosé y Bimba Bosé	Como un lobo
11825	Angy	Sola en el silencio

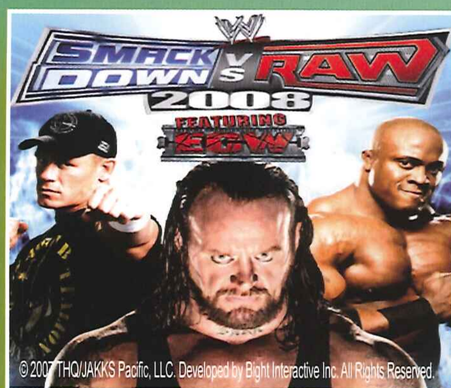
ayuda

Envía COM Código CANCIÓN Al 5888

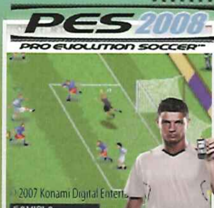
Ej: Envía COM 16417 al 5888 para tener la canción completa de BOB SINCLAR en tu móvil

juegos

Entra en la diversión! La mejor página de Juegos



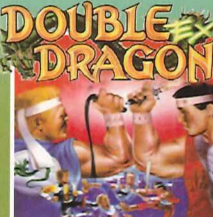
3122



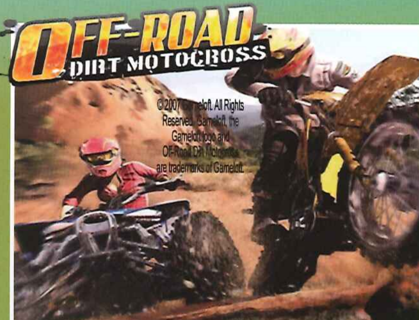
3131
El juego de fútbol mas realista y divertido



3174
Juega a 10 juegos y desafiantes minijuegos



3181
El clásico de las salas recreativas en tu móvil



3163



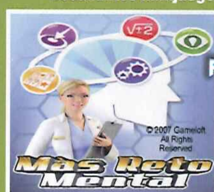
3092
Allá Tú pone a prueba tu capacidad de negociación



3139
Intenta ligar con las chicas más guapas



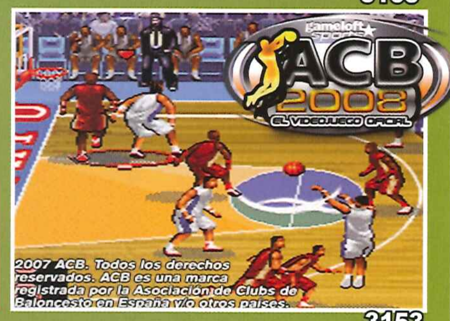
3167
Pelea como Bruce Lee en el torneo Puño de Hierro



3164
Pon a punto tu cerebro



3140
Tendrás que obtener el máximo tiempo para el rosco final



3153

ayuda

Envía **CLIK** Código JUEGO Al **5888**

Ej: Envía CLIK 3163 al 5888 para jugar a toda pantalla al OFF-ROAD DIRT MOTOCROSS



3166



1235



3117





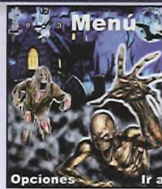
3113

temas

Personaliza tu móvil con tus Temas preferidos



0165



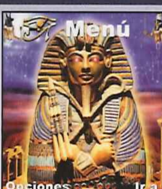


3799





14537





0971





3759



7790





33288



ayuda

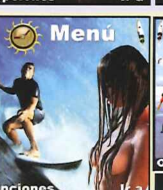
Envía **STILO** Código TEMA Al **5888**

Ej: Envía STILO ELFOS al 5888 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por ELFOS o envía STILO 3759 al 5888 para cambiarlos por VAMPIROS











2249

2238

1745

8788

2120

0059

3852



TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:

ELFOS
MACIZAS
DEPORTIVOS
ENFERMERAS
AVIONES
NINFAS
PERROS
TIASENBIKINI
TANQUES
ASIATICAS
CHICASGUAPAS
TOROS
MULATAS
LOBOS
RUBITAS
CABALLOS
DELFINES
ARTESMARCIALES
DINOSAURIOS

animaciones, polifónicas, sonidos reales, tonos reales y videos; 4 sms para temas y canciones completas, 5 sms para juegos y videoclips). Necesaria conexión GPRS. Costes de conexión wap asociados al operador no incluidos. Menores de edad necesitan consentimiento de sus padres. 803/806: Precio máx. Red Fija 1,16€/min. Red móvil 1,51€/min IVA incluido. Chat: 1,20€ sin IVA/SMS. 803 y Chat: Mayores de 18 años. Delicom, SL. Apdo. Correos 47107 - CP 28080 Madrid.